2 DVD

STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

MAGYAR FELIRAT

PAINKILLER HELL & DAMNATION

PC GURU

1995 Ft 2013. 12.

HEROES OF THE STORM™

A BLIZZCONON KIPRÓBÁLTUK A BLIZZARD LEGÚJABB JÁTÉKÁT! VESZÉLYBEN A DOTA 2 ÉS A LOL?

BEST OF 2013

BEST OF 2013

PS4 ÉS XBOX ONE

NFS: RIVALS

BF4 ÉS COD: GHOSTS

8 ELŐZETES » 18 TESZT » FEJLESZTŐI INTERJÚ » 4 VIDEOTESZT » PROFI VÍRUSIRTÓ » KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

ŐSZI-TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

KÖZELEDIK AZ ÉV VÉGE, ÍGY ISMÉT FRISSÍTETTÜK AZ ELŐFIZETÉSI AKCIÓINKAT. FIZESS ELŐ NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS KEDVENC MAGAZINOD MELLÉ VÁLASSZ EGY PC-S JÁTÉKOT AZ IDEI ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAI KÖZÜL! TOVÁBBI INFÓK: WWW.PCGURU.HU

Assassin's Creed IV

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

LEGO Marvel Super Heroes

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Call of Duty: Ghosts

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
13.490 Ft	17.990 Ft	25.490 Ft
Hosszabbítással: 12.990 Ft	Hosszabbítással: 16.990 Ft	Hosszabbítással: 24.490 Ft

FIFA 14

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Batman: Arkham Origins

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Need for Speed: Rivals

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Battlefield 4

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓ, KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- BEST OF 2013
- PS4 VS. XBOX ONE

Évértékelés, és az új generáció fürkészése

Szinte hihetetlen, hogy ismét eltelt egy év, lepergett 12 hónap, és elkészítettünk egy tucat magazint 2013-ban. Mozgalmas esztendő volt az idei, annyi szent, és a játékok terén sem lehet okunk panaszra, hiszen számos olyan alkotással gazdagodtunk, amelyeket még biztos, hogy sokáig emlegetni fogunk. Tomb Raider reboot, BioShock Infinite, DotA 2, konzolos vonalon pedig olyan lehengerlő címek, mint a GTA V, vagy a PlayStation 3 exkluzív The Last of Us. Ha kíváncsi vagy rá, hogy a PC Guru szerint melyek voltak 2013 legjobb játékai, akkor jó helyen jársz, hiszen tíznél is több oldalra gyűjtöttük össze az elmúlt 12 hónap legnagyobb durranásait, méghozzá több kategóriában, megspékelve mindezt a szerkesztők személyes kedvenceivel.

A november vége viszont nemcsak azért volt izgalmas, mert számba kellett vennünk az elmúlt hónapokat, hanem azért is, mert megtörtént az, amire már régóta várunk: nyolc év után lezajlott a konzolos generációváltás, megérkezett a PlayStation 4 és az Xbox One, mi pedig jó játékmagazinhoz illően le is csaptunk rájuk, hogy aztán tájékoztathassunk titeket arról, érdemes-e váltani a Sony és a Microsoft vadonatúj gépeire. Persze nem estünk mindannyian a konzolok bűvkörébe, Chris például a Blizzard hatása alá került, ami nem is csoda, hiszen november elején megjárta a BlizzCont, ahol az elsők között próbálhatta ki a WoW legújabb kiegészítőjét, illetve a friss Blizzard játékot, a Heroes of the Stormot, ami a MOBA műfajban próbál szerencsét, olyan alkotásokkal szemben, mint a DotA 2 és a League of Legends. Cikkünkből kiderül, hogy mekkora esélye lehet a Blizzard legújabb üdvöskéjének.

Emellett persze most sem maradtok tesztek nélkül, összesen 18 írást zsúfoltunk a magazinba, többek közt olyan nagyágyúkat, mint a BF4, a CoD: Ghosts, az NFS Rivals és a LEGO Marvel Super Heroes. Hardverfronton szintén erősítettünk, hiszen az Álom PC rovatunkban nemcsak konfigurációkat, de 18 különböző hardvertípust ajánlunk nektek, hogy a lehető legjobb eszközökkel vághassatok neki 2014-nek. Teljes játékunk ezúttal a korábban már beharangozott Painkiller: Hell & Damnation, méghozzá két lemezen (mert jó nagy), magyar felirattal és steames aktiválással – a legjobb karácsonyi ajándék az FPS-ek szerelmeseinek! Ha pedig már szóba kerültek az ünnepek, kellemes karácsonyt és boldog új évet mindenkinek, jövőre újra találkozunk. Viszont addig is, mint mindig...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

LEGO Marvel Super Heroes

Hiába tartunk már a játéksorozat 13. epizódjánál, még mindig imádjuk a LEGO-kalandokat. Teszt négy oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Battlefield 4

Chris már majdnem beleőrült a várakozásba, de végül megérkezett a Battlefield 4. Hat oldalon elemezzük a játékot!

A HÓNAP ELŐZETESE

Heroes of the Storm

Chris abba a szerencsés helyzetbe került, hogy kiutazhatott a BlizzConra és ott sok csuda dolgot látott. Pl. a Heroes of the Stormot!

Tudjuk-tudjuk, az ehavi kérdés már igazi lerágott csont, de mégis egy olyan jolly joker, amit decemberben, az év végének közeledtével egész egyszerűen nem lehet kihagyni: ki vele, te mit fogadsz meg 2014-re?

Bate

Megfogadom, hogy jövőre próbálom úgy intézni a dolgaimat a szerkesztőségben, hogy ne _mindig_ az utolsó pillanatban írjam meg az aktuális cikkeimet. Persze ehhez az is kellene, hogy időben megérkezzenek a tesztalanyok, de ez már legyen a kiadók fogadalma...

Miguel

Nem lépek be a Steambe, vagy ha mégis, nem nézem meg a leértékeléseket, vagy ha mégis, nem költök el vagyonokat, vagy ha mégis, akkor legalább egyszer ki is próbálom mindegyiket. Vagy megmászom a Himaláját, nagyjából hasonlók az esélyeim.

Chris

Én a Kecskemét-MTK meccset, van rá kétezrem, hogy a Kecskemét nyer. Vagy nem úgy? Ja, akkor megfogadom, hogy Chochonak nem mondom többet, hogy picsog, és legalább egy játékot végigtolok jövőre is. Vagy többet. És nem iszok több cukormentes vackot, csakis cukrosat!

JohnBart

Idén sajnos ritkán tudtam online játszani a cimborákkal – sőt, volt, hogy a munka miatt le kellett mondanom egy előre lebeszélt online hentelést. Ilyesmi jövőre semmiképpen sem történhet meg, szóval készülj Chocho, fogunk mi még együtt Killing Floorozni! ;D

Wilson

Megfogadom, hogy hetente nem veszek 10 játékot, mint most, hanem mondjuk csak 8-at. Kivéve, ha épp nagy leárazás van. Vagy valami igazán jó bundle. Vagy valami egészen sok spórolást engedő kupon. Vagy hagyom a francba az egészet, és inkább megveszek mindent továbbra is.

Midnite

Hogy az idei fogadalom más legyen, mint a korábbi beteljesületlenek, komolyra veszem: 2014-ben többet járok el barátokkal túrázni és társasjátékozni (élőben), sokat olvasok, megcsinálom a triatlont és egy félmaratont. Maradék időmben meg nyilván játék vakulásig!

Chocho

Charlie Firpo megfogadta, hogy többet nem fogad és szerintem igaza van. Ugyanakkor én mégis megfogadok egy dolgot: kevesebbet fogok nyafogni! Igen-igen, nem elírás, biz komolyan mondom. Ez van, mások érdekeit helyezem magam elé, ez esetben a kedves kollégákét.

Mo

Lássuk csak. Megfogadhatnám, hogy többé nem kések a leadási határidőkkel, hogy mindig a megfelelő karakterszámban küldöm el a cikkeket, vagy, hogy minden fontos e-mailre azonnal válaszolok. Csak sajnos tavaly megfogadtam, hogy nem fogadok meg semmit.

BEST OF 2013

08

BEST OF 2013

Ez az év is elszállt, úgyhogy pont itt volt az ideje, hogy a hagyományokhoz híven összeírjuk, mely játékok hagyták a legmaradandóbb élményt bennünk. Legendák, zseniális próbálkozások és botrányosan rossz kísérletek 12 oldalon keresztül, PC-n és konzolon egyaránt!

80

PLAYSTATION 4 ÉS XBOX ONE

November végén mind a PlayStation 4, mint az Xbox One megjelent, legalábbis nyugaton. Még a lapzárta előtt le tudtunk vadászni egy-egy példányt az új generációs gépekből, így most tíz oldalon át olvashattok az első tapasztalatainkról.

Tartalom

ELŐZETES

008 Best of 2013
020 Child of Light
022 Thief
026 Valiant Hearts
028 WoW: Warlords of Draenor
032 Diablo III: Reaper of Souls
034 Heroes of the Storm
038 Blackguards
040 Middle-earth: Shadow of Mordor

TESZT

044 Battlefield 4
050 Deadfall Adventures
052 Need for Speed: Rivals
056 Call of Duty: Ghosts
060 WRC 4
062 LEGO Marvel Super Heroes
066 Star Wars Pinball: Balance of the Force
067 Journey of a Roach
068 X Rebirth
070 How to Survive
071 Gas Guzzlers Extreme
072 XCOM: Enemy Within
074 Warface
076 Enslaved
077 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst
078 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

080 PlayStation 4 teszt
086 Xbox One teszt
090 Interjú: Magyar srác a fekete lobogó alatt

HARDVER

100 Hardverhírek
102 ASUS MeMO Pad 8
103 SONY Smartwatch 2
104 Apple Retina MacBook Pro 13"
106 Guru ÁlomPC
110 Hardvermentőöv

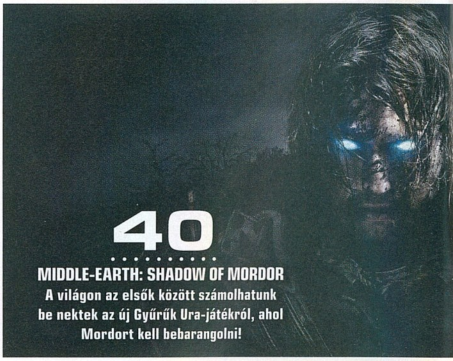
ROVATOK

092 Klasszikusok újrajátszva
094 Top 5 legjobb vétel
095 Nosztalguru
096 Gondolatébresztő
098 Játékmentőöv
112 Levrov

28

BLIZZCON BESZÁMOLÓ

Chris egyenesen Los Angelesig repült, hogy első kézből próbálhassa ki a 2014-es Blizzard-játékokat!



40

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

A világon az elsők között számolhatunk be nektek az új Gyűrűk Ura-játékról, ahol Mordort kell bebarangolni!

DVD-TARTALOM

Menjetek a Pokolba! – teljes játékunk vakációra hív

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Az év végére igazi nagyágyúkról sikerült videoteszteket készítenünk, bár már az előző számunkban is bőségesen kijutott ezekből. Ott van például a két nagy rivális, a Battlefield 4 és a legújabb Call of Duty tesztje, melyekről Chris és Wilson vallanak jó negyedórán keresztül. Aztán Bate-et is megkérdeztük arról, milyen lett az új LEGO-videojáték, a Marvel Super Heroes, sőt, még autóba is pattantunk a legújabb Need for Speed játék kapcsán. Mindezek mellett szuper mozielőzetesekkel is feltöltöttük a lemezünket.

JÁTÉKVIDEÓK — BLIZZCON TRAILEREK

Ahogy az már valószínűleg magazinunk borítójából leszűrtétek, e havi számunk az idei BlizzCon körül forog, ahol bejelentettek egy vadonatúj játékot, valamint bemutatták a World of Warcraft legújabb kiegészítőjét is. A kiállításon prezentált játékokról jó néhány remek videóanyag is érkezett, melyeket megtaláltok DVD-mellékletünk „Videók" könyvtárában. Ezenkívül figyelmetekbe ajánljuk a 12 perces Dying Light bemutatót is, amit végre sikerült felpasszíroznunk a korongra. Nagyon ígéretes alkotás, az egyszer biztos.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Ha hiszitek, ha nem, 1987-ben is tudtak jó videojátékot készíteni. Lehet, hogy nem a Frostbite motor futott alattuk, és nem volt tesszelláció a víz felszínén, de legalább olyan élvezetesek voltak, mint sok mai példány. Erre kiváló példa a Space Quest II is, aminek felújított változatát most megtaláljátok DVD-mellékletünkön. Humorban és remek dialógusokban gazdag kalandjáték, melyet mindenki imádni fog. Emellett a Mega Man Unlimited és The Last Starfighter is helyet kapott a korongon: utóbbi az 1984-es, legendás film alapján készült.

EXTRA TARTALOM — GURUS CIKKEK

Minden év végén hagyományszerűen készítünk egy nagyobb terjedelmű „Év játékai" cikket, melyet feltétlen érdemes átböngésznetek. A dolog DVD-mellékletes érdekessége az, hogy lemezünk „Extra" könyvtárába bemásoltuk a győztesekről készült cikkeinket, köztük a DOTA 2, a GTA V, vagy a Tomb Raider kritikáját. Emellett természetesen Minecraft rovatunk is teljes egészében elolvasható ugyanott, valamint érdemes bekukkantanotok a háttérképek mappájába is, ahol most is egészen elképesztő alkotások pihennek.

ÍZELÍTŐ

Úgy érezzük, hogy elégedetten dőlhetünk hátra, hiszen decemberi számunk készítésekor alaposan kitettünk magunkért. Nem csak a magazin hasábjaira sikerült remek anyagokat szereznünk, hanem DVD-lemezeinkre is, melyekből ezúttal rögtön két darabot találtok a lap mellé csomagolva, hiszen teljes játékunk több mint 10 gigabyte helyet foglal. Szerencsére a Painkiller nagy terjedelme ellenére jutott hely videoteszteknek, ingyenes játékoknak és kedvcsináló videóknak is: a problémát egy második lemez beiktatásával oldottuk meg, így az extra tartalmak is ott lapulnak.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: JRA4ND4P

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. február 1-ig** érvényes.

Painkiller: Hell & Damnation

[ÍRTA CHOCHO] A pokolba alászállni már az ókori hősök idejében is divat volt, így érthető, hogyha valaki az életben már nem talál elég kihívást, az alvilág sötét erőihez fordul, hátha a kárhozatban megtalálja azt, amit keres. Persze megváltásra lelni nem egyszerű feladat.

Sokat hallani manapság, hogy az FPS stílus elbarmolódott, az egykor önfeledt szórakozást biztosító lövöldözős játékok elveszítették eszenciájukat, és az egymást majmoló, jórészt multiplayerre kihegyezett shooterek uralják a piacot. Mindenki modern hadviselést, perkeket, kasztokat és gyors tempójú online csatákat akar – kivéve persze azokat a játékosokat, akik már észnél voltak a 90-es években, és emlékeznek az olyan, mindörökké zseniális alkotásokra, mint a Doom vagy a Duke Nukem 3D. Még szerencse, hogy időnként előáll pár csapat, amely szeretné felidézni a letűnt múlt szép emlékeit, és letesz az asztalra egy Serious Samet vagy Painkillert. Utóbbi sorozat sajnos nem mindig volt a topon, a 2004-es fantasztikus első részt egy sor közepes kiegészítő és folytatás követte, mígnem tavaly a jogokat megörökló Nordic Games megelégelte a széria csúf hagyománnyá vált megbecstelenítését, és megbízta a Necrovisionnel is előrukkoló The Farm 51-et, hogy rázza gatyába a Painkillert. A lengyel srácoknak se kellett több, előálltak a Hell & Damnation című folytatással, ami inkább remake, de abból legalább tényleg felejthetetlen darab.

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok!

ÖRDÖG ÉS POKOL!

A Painkiller: Hell & Damnation egyszerre folytatás és remake, ugyanis míg a történet az előző epizódok után veszi fel a fonalat, addig a pályák, amiket bejárunk, már mind szerepeltek az első epizódban, illetve annak Battle out of Hell című kiegészítőjében. Persze nem kell nagy sztorit várni, retró jellegű FPS-hez híven az egész elintézhető három mondatban. Hősünk, Daniel évekkel ezelőtt autóbalesetet szenvedett és a purgatóriumba került, ahonnan életében szerzett (igazából soha ki nem tárgyalt) tapasztalatait kamatoztatva alászállt a pokolba és kiirtotta annak vezetőit, csak azért, hogy a szintén elhunyt felesége után mehessen a mennybe, ahogy azt korábban ígérte neki egy kissé androgün angyal. A szárnyas szemétláda persze hazudott, Daniel a purgatóriumban ragadt, az elmúlt éveket pedig mindenféle gonosz lények lemészárlásával töltötte. A Hell & Damnation elején a mennyek bérgyilkosa egy megtört, érdektelen ember, akit maga a Halál (igen a nagybetűs, tudjátok, kaszával meg minden) keres meg egy melóval: vissza kellene mennie, és újra megölnie azokat, akiket egyszer már eltett láb alól (hogy ebben hol a logika, ne kérdezzétek), hogy 7000 lelket összegyűjtve tényleg eljusson a mennybe. A feladat tehát adott: 14 egyszer már bejárt, de persze rendesen feltupírozott és átalakított szinten kell annyi ördögfiókát és démonfajzatot felszeletelni, amennyit csak tudunk, hogy a játék végén kiderüljön, Halál állja-e a szavát.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
FPS

MULTI
Van

GÉPIGÉNY

2 magos 2 GHz CPU, 256 MB VGA (ATI Radeon HD 2600XT, vagy jobb), 2 GB RAM, 5 GB HDD

INFO

A Painkiller-sorozat legújabb tagja alig egy éve, 2012 októberében jelent meg.

SÁTÁNTANGÓ

Ugye, hogy nem bonyolult? A játékmenet is az egyszerűség elvét követi. A pályák egyik sarkából indulva annyi a dolgunk, hogy eljussunk a kijáratig, esetleg idő közben aktiváljunk néhány kapcsolót, na meg lőjünk, ahogy a csövön kifér. Ellenfeleink a pokol legkeményebb harcosai, akik között páncélos lovagok, szektatagok, gonosz bohócok, boszorkányok és szellemek is megfordulnak, meglehetősen változatos arányban. A sötétség szolgái eltökéltek és veszélyesek,

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

A helyszíneket tekintve ez a legváltozatosabb Painkiller-epizód: ki gondolta volna, hogy az örök kárhozat felé vezető úton még vidámparkot is találni? A popcorn-árus azért nyitva lehetne!

Gyönyörű, és még tükörsimán is fut: ennél jobb kombináció egész egyszerűen nem létezik

A cikkben nem emeltük ki külön, mert a Hell & Damnation nincs bonyolult történettel megáldva, de attól még örömteli hír, hogy a játék teljes magyar feliratozást kapott. A fordítás minősége korrekt, így azon olvasóink, akik hadilábon állnak az angol nyelvvel, mindenféle kellemetlen érzés nélkül regisztrálhatják a programot a szintén magyarul beszélő Steamen.

ámbár nem okosak, igaz, számbeli fölényük kárpótolja intelligenciahányadosuk alacsony mivoltát. A Painkiller: Hell & Damnationben ezrével kapjuk puskavégre a minden taktikát nélkülöző módon velünk direkt szembe rohanó szörnyszülötteket, a nehézség pedig elsősorban az állandó túlerőből adódik – és akkor még nem ejtettünk szót a játék legdöbbenetesebb jeleneteiről, amiket a főellenfelekkel vívott csaták szállítanak. A Painkiller-univerzumban a Sátán legközelebbi barátai toronyház méretű, gyilkolásra termett óriások, akiket Daniel a lábuknál állva „lő le" – igen, ez nem elírás, szó szerint célba veszi a felhőkarcoló iszonyatokat és tüzet nyit, hogy összedőlő holttestükön átlépve a purgatórium még mélyebb szintjére jusson. Persze egy ilyen melóhoz nem árt a megfelelő műszerpark: Daniel a menny és a pokol legdurvább arzenálját hordja a hátán, köztük olyan örökbecsű darabokkal, mint a karóvető puska és a forgópengékkel

operáló szerszám, de persze igazi klasszikusokat is kipróbálhatunk, úgymint a shotgun vagy a rakétavető. Kevés olyan FPS van, amiben annyira jó érzés lőni (vagy ha úgy tetszik, ölni), mint a Painkillerben, és ez azért van így, mert a teljesen eredeti fegyvertár darabjai másmás módon hatnak a rothadó szövetre, folyamatosan emlékeztetve bennünket arra, hogy ebben a játékban bizony nem mindegy, mit szorongatunk a kezünkben, amikor benyitunk egy terembe.

AZ ÉLET PAKLIJA

Bár a fentiek tükrében a Painkiller: Hell & Damnation egy komor játék benyomását kelti, valójában a folyamatos akciót humoros felhang kíséri. Daniel néha be-benyög valamilyen szarkasztikus megjegyzést, a fegyverek elsütése pedig kifejezetten komikus módon repíti hátra az ellenfeleket. Mindezen túl az összes pályához tartozik valamilyen mókás kihívás, amit teljesítve feloldhatjuk a Painkiller tarotkártya-pakliját. Ezek a feladatok elég széles skálán mozognak, egyszer adott időre kell teljesíteni a szintet, máskor bizonyos típusú szörnyből leölni pár tucatot, és így tovább. A jövendőmondó lapok a túlvilági vidéken speciális képességekkel ruházzák fel Danielt, így miután kioldottuk és megvettük őket (bizony, a pályákon található aranytallérokból hősünk nem még menőbb

bőrdzsekire gyűjt), a segítségükkel növelhetjük ütőképességünket. Ez ugyan az első pár pályán még nem fog szükségesnek tűnni, később elhihetitek, hogy szívjátok majd a fogatokat, ha nem figyeltetek oda a program üzeneteire és szereztétek meg a kártyákat.

EGYÜTT A KÁRHOZATBAN

A Painkiller: Hell & Damnation azok számára is új élmény lehet, akik annak idején (cirka kilenc és fél esztendeje) játszottak az eredeti, People Can Fly által készített programmal. Elsősorban természetesen a grafika ugrásszerű fejlődése tűnik majd fel, a HD-kiadás ugyanis az Unreal Engine 3.0-s változatának hatására kel életre. A textúrák nagyon jól néznek ki, a poligonszám sokszorosa a megszokottnak, a speciális effektek pedig messze felülmúlják a legtöbb hasonló FPS-t. Mégis, a művészi tervezés az, ami felteszi a koronát a játékra. A purgatórium és a pokol a középkori reneszánsz festészet, illetve az azt megelőző gótikus építészet stílusjegyeit vegyíti össze a modern horrorfilmek kedvenc helyszíneivel. Ráadásul mindezt a barátaink társaságában is élvezhetjük, ugyanis a Hell & Damnation kétfős kooperatív móddal lett felruházva, melynek keretében a teljes sztori lejátszható egy cimboránk közreműködésével. A multiplayer móka viszont nem ér véget itt, a szokásos kompetitív módokkal hosszasan elüthetjük az időt: DM, TDM, CTF – semmi különös, és tény, hogy a játék megjelenésekor voltak gondok a szerverekkel, de ezeket mára kijavították. Nyilván egyik multis lehetőség sem az eredetisége miatt hódítja meg az embert, de higgyétek el, haverokkal játszva a Hell & Damnation remek móka, és hála a Steam teljes körű támogatásának, a legjobb PC-s alplatform előnyei is kiaknázhatók. Ami tehát adott: steames multi, remek grafika, izgalmas harcok, kidolgozott szólista, kooperatív és kompetitív multiplayer komponens. Az igazat megvallva rég volt ilyen tartalmas és hosszú távon is élvezetes játék a magazin mellé csomagolva, így azt javasoljuk, hogy feltétlenül próbáljátok ki!

BEST OF 2013

Nem ez volt a videojáték-ipar legjobb éve: 2013 kevés igazán felejthetetlen, játéktörténelmi jelentőségű alkotásnak adott életet, de ez a kis szünet talán kellett is azon dömping után, aminek tavaly és azelőtt lehettünk tanúi. Jelen sorok írásakor kerülnek a boltokba az új generációs konzolok, és most jó sokáig ők fogják élvezni a rivaldafényt – ám a PC-seknek sem kell félniük. A platform él és virul, és a Steamnek, na meg a rengeteg kisebb-nagyobb fejlesztőnek hála özönlenek a játékok; új stílusok támadnak fel és tűnnek el, klasszikusok és szörnyszülöttek születnek. Így volt ez idén is: az elkövetkezendő 12 oldalon 2013 csúcsait és mélypontjait összegeztük!

TOMB RAIDER

BEST OF 2013
AKCIÓ-KALAND

FEJLESZTŐ: CRYSTAL DYNAMICS | **KIADÓ:** SQUARE ENIX

Idén igazi tolongás volt a műfajban, és nem nagyon volt olyan hónap az évben, mikor nem érkezett rátermett trónkövetelő, de végül csak egy maradhatott talpon: Croft kisasszony mindenkit ledöntött a lábáról!

Az akció-kaland kategória egyik nagy kérdése az, hogy mi tuszkolható bele: vajon nincs-e jobb helye a sandbox-fakkban a nyitott világú Assassin's Creed IV-nek és a Batman: Arkham Originsnek? Összeereszthető-e Batmannel és Nilinnel mondjuk Sam Fisher? Nem minősül-e inkább shooternek a Dead Space 3? Ilyen és ehhez hasonló dilemmák közepette nem volt éppen könnyű dolog győztest hirdetni, hiszen tényleg nagy volt a tülekedés. Az év elején érkező játékok általában mindig a háttérbe szorulnak az év végi összegzéskor, szimplán csak azért, mert sokan már el is feledkeztek róluk, és inkább a frissebb emlékek hajtják őket. Pedig az év kifejezetten jól indult, hiszen a félelmek ellenére nem lett agyatlan mészárszék a Dead Space-sorozatból: a harmadik részből nem lesz akkora klasszikus, mint amilyenné a két elődje vált, de nem is csalt lépre a vásárlással. Pontosan ezeket a szavakat lehetne használni a Splinter Cell: Blacklist esetében is, amely egy korrekt sztorival tálalt, a korábbi SC-epizódok egyes elemeit ügyesen újraformáló akciójátékként öregbítette tovább Sam Fisher hírnevét. Megkésve bár, de törve nem PC-s változatot is kaptunk a DmC-ből és az egész egyszerűen zseniális Lords of Shadow-ból is, méghozzá nem is akármilyet: mindkettő megduplázott képfrissítéssel, magas szintre húzott grafikával használta ki a rátermettebb gép erősségeit, és csak remélni tudjuk, hogy a jövőbeni átiratok esetében ezek lesznek a példaképek. Hiába azonban a marcona férfiak, a tökös démonvadászok, az akció-kaland kategóriában Lara Croft tarolt. A rebootolt Tomb Raider minden képzeletet felülmúlóan jó lett. Bár korlátok közé szorított apró világa viszonylag kevés szabadságot nyújtott, de hihetetlenül izgalmas, filmszerű tálalása, remek harcai, kiváló helyszínei miatt egyértelmű volt, hogy visszaszerzi azt a címet, amit az ezredforduló után sajnos elvesztett. ■

FUTOTTAK MÉG

ASSASSIN'S CREED IV

CASTLEVANIA: LOS

SPLINTER CELL: BLACKLIST

ASSASSIN'S CREED IV

BEST OF 2013
SANDBOX

FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL | **KIADÓ:** UBISOFT

Ha lenne PC-s változata, itt is a Grand Theft Auto V-öt díjaznánk, de be kellett érnünk a személyi számítógépes kínálattal. Azért nem egy rossz üzlet ez sem!

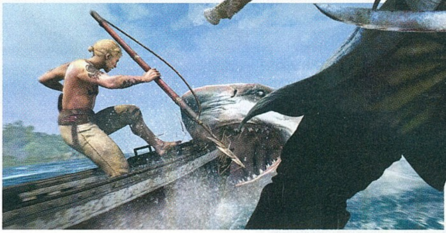
Ez az esztendő kiváló bizonyítéka volt annak, hogy egyre nehezebb meghúzni a határt az akció-kalandjátékok és a sandbox-játékok között. A hagyományos, sallangmentes TPS-ek háttérbe szorulásával párhuzamosan egyre több kiadó és fejlesztő döntött úgy, hogy a teljes linearitást és a csőszerű felépítést nagyobb játszótérre cseréli, még ha az nem is tud akkora szabadságot adni, mint a sandbox műfaj többi tagja. Erre kiváló példa a Batman: Arkham Origins, amely lényegében a legutóbbi Batman-játék városát emelte át, szinte változtatás nélkül, de bejárást továbbra is csak arra a maroknyi helyszínre enged, ahol a történet folytatódik. Valami ilyesmiben gondolkodtak a Tomb Raider fejlesztői is, akik a szigeti kalandjukat csak egy tucatnyi területre korlátozták, és nem biztosítottak teljes, kötetlen bejárást a tengeri pokolhoz. Szerencsére azért hagyományos értelemben vett sandbox-játékból is akadt: az első fejlesztésükkel minden idők legjobb zombis játékát megálmodó Undead Labs műremeke, a State of Decay egy hatalmas, rengeteg felfedezni valót tartogató világra szabadította rá az élőholtakat, míg a Saints Row IV úgy adta el másodszorra Steelportot, hogy minden eddiginél több tartalommal töltötte meg a város utcáit. Az év legjobb, legkiemelkedőbb teljesítményét díjazó trófea mégis a Ubisoftot és az Assassin's Creed IV-et illeti. Továbbra is hihetetlen az az erőfeszítés, energia és pénz, amit a francia kiadó beleöl a sorozatba, de ha a jövőben is tartják ezt a szintet, akkor még sok évnek kell eltelnie, mire ráununk az AC-formulára. A Black Flag ugyanis nem szimplán a sorozat egyik legkiemelkedőbb része, de egyúttal az egyik legjobb kalózos játék is, amit valaha csináltak – vitorlát bonts, matróz! ■

FUTOTTAK MÉG

SAINTS ROW IV

STATE OF DECAY

LEGO MARVEL SH



BEST OF 2013
VERSENY

NEED FOR SPEED RIVALS

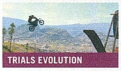
FEJLESZTŐ: GHOST GAMES | **KIADÓ:** ELECTRONIC ARTS

Ha nem is érte még el sikerének régi csúcsát, azért bőven kárpótolt az elmúlt évek botlásaiért az idei Need for Speed-epizód, amely sokunkban visszaállította a sorozatba vetett hitet. Reméljük a következő felvonás is ennyire jó lesz!

FUTOTTAK MÉG

GRID 2

TRACKMANIA 2 STADIUM



TRIALS EVOLUTION

A konzolgeneráció-váltás küszöbén látszólag csak két versenyjáték jöhet szóba: a Forza Motorsport 5 és a Gran Turismo 6. Mivel előbbihez egy itthon hivatalosan nem elérhető, méregdrága gépet kellene venni, utóbbiért pedig a decemberben leváltásra kerülő PS3-at, ezért minden szempontból jobb választás a PC-s kínálatból meríteni... ami mind a mennyiséget, mind a minőséget nézve elmarad az elmúlt évektől. A sok újdonságot nem tartogató, néha kifejezetten ronda F1 2013 mellett csak a Trackmania 2 új fejezete, az első PC-s Trials Evolution, a felemás Grid 2 és a rettentő hangulatos Sonic & All-Stars jöhetett szóba – egészen a lapzárta pillanatáig, amikor végre beesett a legújabb Need for Speed. A Rivals mellett sok minden szólt (a DICE fémjelezte Frostbite 3 motor, a Criterionból létrejött fejlesztőcsapat), ahogy ellene is, de a Ghost Games sikerrel vette az akadályokat. Az általuk megálmodott hatalmas, változatos világban élvezetes elveszni, és a rendőrökkel való rabló-pandúr játék is pont ugyanolyan jó, mint az elmúlt években. Korszakalkotónak semmiképp sem nevezhető a Rivals, de ennél színvonalasabb autós játék egyszerűen nem jelent meg idén! ■

BATE KEDVENCE

Az idei évre visszatekintve azt kell mondanom, hogy nincs okom panaszra, ugyanis a számos csalódást keltő cím mellett azért bőven akadt olyan játék, ami rendesen magával ragadott, és nem engedett, míg végig nem játszottam. PC-n nálam a Tomb Raider reboot nyújtotta a legnagyobb élményt, s bár konzolon imádtam a GTA V-öt, ebben a szegmensben mégis a PlayStation 3 exkluzív **The Last of Us**-nak ítéltem az év játéka címet, mert videojáték nagyon régen hagyott bennem olyan mély nyomot, mint Joel és Ellie drámai posztapokaliptikus kalandja.

CO-OP

Sajnos ez az esztendő nem kedvezett azoknak, akik egymás halomra lövése helyett inkább a csapatmunkát részesítik előnyben: kooperatív módot tartalmazó játék alig került a piacra. A Splinter Cell: Blacklist küldetései ideig-óráig tudják csak kielégíteni a társas játék igényét, és a Call of Duty: Ghosts Extinction játékmódja sem feltétlenül az, amivel hosszú hónapokat el lehet tölteni. A cím ezért leginkább két játék párharcáról szólt: a ringben a DotA 2 és a PayDay 2 ugrott egymásnak. A nagy tolvajszimulátor a mély karakterfejlesztés miatt megunhatatlannak látszik, de még így sem vehette fel a versenyt a **DotA 2**-vel, amit az isten (és a Valve) is kooperatív és kompetitív játékmódokra teremtett.

ZENE

Licencelt zenét játékhoz válogatni a világ egyik legjobb állása lehet, és ennek ékes bizonyítéka a Saints Row 4 temérdek rádióadója, amely az összes, manapság népszerű zenei irányzatot lefedi, a rocktól kezdve a popon át a dubstepig, ám jóval többre értékeljük mi is az eredeti szerzeményeket. A spanyol Castlevania: Lords of Shadow ezen a téren megszorongathatatlannak tűnt, de tavasszal volt egy apró kis játék, amit úgy hívtak, hogy **Far Cry 3: Blood Dragon**, ahol a Ubisoft egész egyszerűen a céltábla közepébe talált. A BD minden idők egyik legjobb zenei anyagával büszkélkedhet, amely tökéletesen illeszkedik a nyolcvanas évek hangulatát felelevenítő tálalásba.

TÖRTÉNET

Mivel a shooter kategóriában ismét hatalmas volt a tülekedés, a **BioShock Infinite** pedig a feszes akciójelenetei ellenére leszorult a dobogóról, ezért félő volt, hogy végül díj nélkül távozik. Azonban ha azt nézzük, hogy a 2013-as kínálatban mely sztori volt a legemlékezetesebb, egyértelmű, hogy csak és kizárólag az Irrational játéka jöhet szóba. Már az első rész fordulata is döbbenetes volt, de az Infinite még arra is rálicitált, és a fejlesztők egy olyan befejezéssel tettek pontot a Booker és Elizabeth viszontagságait bemutató történetre, amit még évek múlva is emlegetni fogunk. Bocsi, hasonlóan színvonalas Amnesia: A Machine for Pigs!

BEST OF 2013

KALAND

THE WOLF AMONG US

FEJLESZTŐ: TELLTALE GAMES | **KIADÓ:** TELLTALE GAMES

Kalandjáték-rajongónak lenni idén volt a legjobb, hiszen egyetlen műfajban sem jelent meg annyi játék, mint a sok rosszat látott interaktív történetmesélés világában.

Csak és kizárólag egy magyarázat létezhet: átkerültünk egy párhuzamos univerzumba. Egész egyszerűen nem lehet másként magyarázni azt, hogy 2013-ban a legtöbb induló a kalandjáték kategóriában volt, a műfajban, amit már évtizedek óta temetnek, és ami sokak szerint manapság már nem is létezik. Ehhez képest mi magunk egy tucatnyi játékot tartottunk méltónak arra, hogy benevezzük! Ron Gilbert hangulatos, platformelemekben bővelkedő The Cave-je, a Jane Jensennel megtámogatott Phoenix Online nyomozós sorozatokat is felülmúlóan izgalmas Cognitionje, a zsánerben eddig teljesen tapasztalatlan Starbreeze Brothers: A Tale of Two Sonsa mind-mind érdemes lenne a díjra – és akkor ott van az a német dömping, amit a The Raven, a Memoria, a Goodbye Deponia vagy a The Night of the Rabbit képviselt. Az év legemlékezetesebb élményét mégis az a Wolf Among Us adta, ami sokak számára a semmiből jött, hiszen az alapjául szolgáló képregényt csak nagyon kevesen ismerik itthon. Az első epizód nyúlfarknyi hossza ellenére mérföldekkel színvonalasabb és profibb volt, mint bármi idén, és még talán a zseniális Walking Dead-játéknál is jobbra sikeredett. Csak remélni tudjuk, hogy a későbbi epizódok is tartják ezt a szintet – főleg úgy, hogy már a nyakában liheg a Walking Dead 2. szezonja!

FUTOTTAK MÉG

COGNITION

BROTHERS

KENTUCKY ROUTE ZERO

GUNPOINT

BEST OF 2013
INDIE

FEJLESZTŐ: SUSPICIOUS DEVELOPMENTS

Úgy bedugult az indie játékok szegmense, mintha egy autópályán ment volna egymásnak egy csomó kocsi – annyi jelölt volt, hogy alig tudtunk győztest választani.

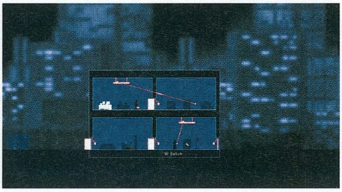
A független fejlesztők repertoárjával egész egyszerűen senki sem szállhat versenybe. Nincs olyan játékműfaj, ahol ne lennének jelen, és a 2010 környékén átszakadt gáton özönlő próbálkozások tempója semmit sem lassult, sőt: 2013-ban annyira sok minőségi, esetenként év játéka esélyes alkotás született, mint még soha előtte. Hatalmas volt a verseny a legjobbnak járó díjért: listánkon olyan címek szerepeltek, mint a tolvajlást éltető Monaco, a logikai platformerek stílusát újraértelmező FEZ, a ritmusra hangolt ugrálást tökéletesítő Bit.Trip Runner 2, vagy épp a játékfejlesztés folyamatát szórakoztató formába öntő Game Dev Tycoon. Egy játék tudott csak ezek fölé emelkedni, méghozzá egy igen különleges darab, a Gunpoint, amit érdekes módon pont egy szakmabeli készített. Tom Francis a PC Gamer magazin szerkesztője volt, aztán egy napon úgy döntött, hogy átáll a másik oldalra, és megcsinálja álmai lopakodós játékát. Első „próbálkozása" közel tökéletes lett – ha csak egy indie játékot terveztél venni 2013-ban, akkor mindenképp ez legyen az! ■

FUTOTTAK MÉG

FEZ

ROGUE LEGACY

MONACO



CHRIS KEDVENCE

Bármilyen meglepő lehet egyesek számára, az év játéka díjat nálam nem a Battlefield 4, hanem a **DotA 2** kapta. Most is verem a fejem az asztalba, hogy hogyan voltam képes ilyen sokáig hanyagolni ezt a remek kis műfajt, aminek jeles képviselője már az első pár óra játék után is döbbenetesen szórakoztató élményt nyújtott számomra. Ki merem jelenteni, hogy a Dota 2 az egyik legjobb multis program, amihez valaha szerencsém volt, és külön öröm látni, hogy a Valve mennyit fáradozik azon, hogy új tartalmakkal és a hibák toldozgatásával tökéletesítse azt.

DOTA 2

BEST OF 2013
FREE-TO-PLAY

FEJLESZTŐ: VALVE SOFTWARE | **KIADÓ:** VALVE SOFTWARE

Ismét a Valve kellett ahhoz, hogy bebizonyosodjon, létezhet teljesen ingyenes free-to-play játék: a TF2 után a DotA 2 is újraírta a piac szabályait.

FUTOTTAK MÉG

PATH OF EXILE

PLANETSIDE 2

BANNER SAGA: FACTIONS

Habár Ázsiában már évek óta a free-to-play játékok uralkodnak (például Kínában a World of Warcraftért sem előfizetői díjat szednek, hanem óradíjat), csak 2013-ra jutottunk el odáig, hogy nyugaton is elsősorban ezek vigyék a prímet. Elég csak ránézni a Steamre (vagy a témával foglalkozó rovatunkra!), és annak free-to-play kategóriájára: rettentő kevés olyan játékstílus van, ahol ne lehetne találni minimum egy „ingyenes" változatot, az MMORPG-kkel kezdve a MOBA-k tengerén át egészen a shooterekig. A november végén hatalmas frissítésen és javításon átesett PlanetSide 2 idén is közel volt ahhoz, hogy elvigye a trófeát, ahogy a több kollégánkat is magához láncoló Neverwinternek is, nem beszélve a világháborús repülés élményét tökéletesítő War Thunderről. A mezőnybe még az eddig kizárólag dobozos címeket gyártó Crytek is beszállt, amely az Oroszországban már régóta listavezető Warface-t megnyitotta a nyugati játékosok előtt, de júliusban már eldőlt a verseny. A Steamet két vállra fektető DotA 2 legyőzhetetlen titánnak tűnik, amely hónapokon belül még a League of Legendsen is túlnőhet, így lehet, hogy hamarosan új királyt avathatunk a MOBA-stílusban! ■

CHOCHO *KEDVENCE*

2013 mozgalmas év volt, számtalan jó játék jelent meg, szinte felidézni sem tudom az összest. Az év legjobbjaként a **GTA V**-öt ünnepeltem, szerintem a Rockstar alkotása viszi a prímet, de ott van a remekül sikerült Tomb Raider remake, a meglepően jó Assassin's Creed 4, vagy épp a pár oldallal arrébb tesztelt Need for Speed: Rivals, ami visszaállította a sorozatba vetett, rég elveszett hitemet. Csalódás és bánat is volt persze bőven, de kár feltépni a régi sebeket. Sokkal fontosabb a tény, hogy 2013-nál jobb év nem nagyon volt eddig a videojátékok világban!

FIFA 14

BEST OF 2013 **SPORT**

FEJLESZTŐ: EA CANADA | **KIADÓ:** EA SPORTS

Bonnie Tylernek egy hős kellett, nekünk pedig végre egy olyan díjnyertes sportjáték, aminek a neve nem F-fel kezdődik, és nem IFA-val végződik.

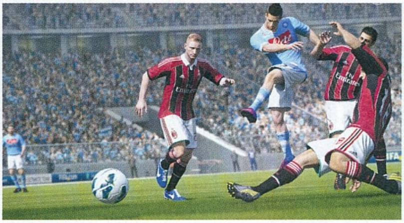
FUTOTTAK MÉG

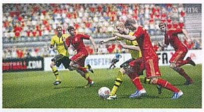
PRO EVO 2014

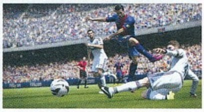
NBA 2K14

FOOTBALL MANAGER 2014

Steven Wright amerikai humorista egyik legendás vicce szerint „nincs rendben minden azzal, hogy a Monopolyt csak egy cég gyártja". A sportjátékok kategóriája nem a leghálásabb, ha díjosztásról van szó, hiszen az unalomig ismert mantra, az „új év, új FIFA" itt is megállja a helyét. Pedig a palettán van azért más is: az itthon is kapható, de már évek óta stagnáló Madden-széria, a 2014-től már nem a sztársportoló nevével fémjelzett Tiger Woods PGA, a kanadai nemzeti sportot, a hokit feldolgozó NHL, a túlvilágról visszaráncigált NBA Live, és persze a minden évben mindent letaroló NBA2K-széria. Ha nem lett volna idén is FIFA, akkor egészen biztos, hogy a 2K nyer, de az EA Sports idén is megcsinálta. Igaz, kivágták a legjobb multiplayer módot, és olyan szűkmarkúan mérték az újításokat, mint még soha, de ez a félgőzös teljesítmény is elég volt ahhoz, hogy a FIFA egészen a csúcsig rugdossa magát, pont, mint tavaly – de jövőre azért jó lenne, ha végre valami változást is hozna... ■







STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

BEST OF 2013 **STRATÉGIA**

FEJLESZTŐ: BLIZZARD ENTERTAINMENT | **KIADÓ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

Leporolt klasszikusok, újrakevert alapjátékok és fantasztikus folytatások: stratégiából sem volt hiány idén.

Habár nincsenek kőbe vésett szabályai az év játéka szavazásnak, azért furán vette volna ki magát, ha a stratégiai műfajban egy 1999-es játék győzedelmeskedett volna. Pedig az Age of Empires II HD egész egyszerűen remek lett. Sok HD-elem nem volt benne, a felbontást leszámítva pont úgy néz ki, mint annak idején, és a hozzácsapott kiegészítők sem számítanak bombasztikus újdonságnak, ám ezek a vétségek megbocsáthatók, mert az AoE II még mindig minden idők egyik legjobb valós idejű stratégiája. Idén viszont csak egy volt a sok közül, hiszen a stílusában minden idők egyik legmagasabb Metacritic-értékelésével rendelkező Company of Heroes folytatást kapott (pedig közben kihalt alóla a kiadó, és gazdát cserélt a fejlesztőcsapat), ami annak rendje és módja szerint majdnem az új sztenderddé vált a második világháborús témában. Hasonló kaliberű negyedik epizóddal gazdagodott az Europa Universalis család is, ahol nem túlzás állítani, hogy minden idők egyik legjobb grand strategyje született meg. Sid Meierék egy méregdrága, de nélkülözhetetlen fejlesztéseket hozó Civilization V kiegészítővel, és egy szintén aranyáron mért XCOM-toldalékkal készültek, de a verseny már tavasszal eldőlt. A Blizzard és Kerrigan kisasszony ellen nincs az a hadsereg, ami sikerrel venné fel a harcot, így egy percig se volt kérdéses, hogy a StarCraft II-saga lesz az, ami trófeával távozik. Éljenek a zergek! ■

FUTOTTAK MÉG

AGE OF EMPIRES II HD

COMPANY OF HEROES 2

EUROPA UNIVERSALIS IV

WORLD OF WARCRAFT

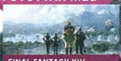
BEST OF 2013 – MMORPG

FEJLESZTŐ: BLIZZARD ENTERTAINMENT | **KIADÓ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

Hiába késik a Titán, a Blizzardnak még mindig nincs félnivalója: náluk jobban egész egyszerűen senki nem tud MMORPG-t csinálni.

Egészen abszurdnak tűnhet az év legjobb MMORPG-jének választani a World of Warcraftot, ami tulajdonképpen egy nyolcéves játék (vagy még annál is több, ha beleszámoljuk a hosszú bétaidőszakot is), de nem ebben a műfajban. A stratégia, a szerepjáték vagy a sport esetében mindig egy végleges, fix terméket kell díjazni, az MMORPG viszont egy olyan zsáner, amely inkább szolgáltatást nyújt, ami dinamikusan változik, fejlődik. És ha csak azt nézzük, hogy a 2005-ös World of Warcraft a tartalmat, a tálalást és a hangvételt tekintve sincs köszönőviszonyban a 2013-as változattal, akkor talán már érthető, hogy miért a World of Warcraft a kategóriájának királya. Kiadása óta teljesen újrarajzolta a saját világát, amit új helyszínekkel, fajokkal toldott meg, új játékmechanikákat vezetett be, a jövőre érkező Draenor-kiegészítővel pedig még az időutazást is a vállára veszi. Jöhet fantasztikusan kinéző, alaposan átgondolt Guild Wars 2, nyakába szakadhat a katasztrofálisan startoló, de két év finomhangolás után kifejezetten kellemes Final Fantasy XIV, még mindig nem született olyan MMORPG, ami ne a WoW-ot tekintette volna sémának, és amely akár csak meg tudta volna közelíteni színvonalban és tartalomban. Talán majd a Titan...?

FUTOTTAK MÉG


FINAL FANTASY XIV

GUILD WARS 2

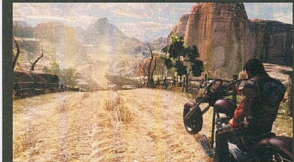
EVE ONLINE

PLATFORM

Az ezredforduló környékén a kalandjátékokat temethettük, az elmúlt pár évben viszont a platformerekre voltunk kénytelenek feladni az utolsó kenetet. Ha nem Nintendo-gépről van szó, akkor szinte lehetetlen ilyen típusú játékot találni, annak ellenére, hogy volt olyan korszak, amikor úgy tűnt, mindenki Mario-klónt gyárt. Éppen ezért is lenyűgöző a Ubisoft által a sírból visszahozott **Rayman**-széria: a katasztrofális 3D-s próbálkozások után Ancelék végre magukra találtak, és új csúcsokat értek el. Már az Origins után is mind a tíz ujjunkat megnyalhattuk, de amit idén a Legends hozott, arra nincsenek szavak. Maximum csak egy: zseniális.

?!WTF?!

A megmagyarázhatatlan jelenségek kategóriája a mennyiséget tekintve nem brillírozott idén, de ezért kárpótolt az a két katasztrófa, amit játék címén adtak ki. A tálalást tekintve a PS1 szintjén ragadt Fast & Furioust nem kell bővebben bemutatni (azt már megtettük a tesztünkben), a **Ride to Hell**t viszont igen, ami annyira borzalmas volt, hogy a kiadó nem volt hajlandó tesztpéldányokat adni belőle, így végül nem került be az újságba. Higgyetek nekünk, jobb is: az oldalán csúszó motor és motoros, az életerejük elfogyása után felrobbanó emberek és gépjárművek, a húsáruként használt nők elegye nem éppen az az élmény, amire sok szót, vagy 10 ezer forintot kellene vesztegetni!



BUGHALMAZ

Sokat elárul egy játékról az, ha a megjelenés pillanatában nem indul el, aztán a második patch még az addig működő játékelemeket is kinyírja, de az **X Rebirth** alig pár hete kezdődött, rémálomszerű története még messze nem ért véget, és lehet, hogy az elkövetkezendő hónapokban ennél is hajmeresztőbb sztorik születnek. Az viszont biztos, hogy ennél bugosabb, befejezetlenebb játék nem jelent meg 2013-ban, főleg nem a prémium, 50 eurós kategóriában. Egy olyan eleme sincs, ami megfelelően működne, pedig elvileg hét teljes éven át készült – lehet, hogy valakinek fel is kellett volna telepítenie és egy órát futtatnia, mielőtt bedobozolják...?

WILSON KEDVENCE

Meglehetősen furcsa volt ez az év számomra: soha ennyi játékot nem pakoltam még fel a polcra, mint 2013-ban, de a kevés szabadidő miatt csak nagyon kevéssel tudtam igazán érdemben foglalkozni. Ráadásul a PC-láz annyira elkapott, hogy idén tulajdonképpen csak két alkalommal nyúltam konzolhoz, pedig az arány eddig pont fordítva volt...csak-hogy jött egy **GTA V** nevű valami, ami szokás szerint úgy elkapott, hogy több mint egy hétig fel se álltam a tévé elől. A nagy csalódást jelentő GTA IV után jó volt látni, hogy a Rockstar még mindig ért a játékkészítéshez, de jó lenne végre egy epizód, aminek vállalható sztorija is van.

PATH OF EXILE

BEST OF 2013 — AKCIÓ-RPG

FEJLESZTŐ: GRINDING GEAR | **KIADÓ:** GRINDING GEAR

A Diablo III és a Torchlight II utáni űr nem maradt kitöltetlenül: Új-Zélandról érkezett a trónkövetelő.

A közel egy évtizedes fejlesztési idő egyetlen játéknál sem szokott jól elsülni: elég csak a Duke Nukem Foreverre vagy a Prey-re gondolni, és máris érthető, miért aggasztó, ha ilyen sokáig elhúzódik egy projekt. A Path of Exile vállán is ugyanekkora nyomás volt, de csak erről az oldalról nézve, hiszen megjelenésekor már nyoma sem volt a Diablo III láznak, és a rövidke Torchlight II is a múlt ködébe veszik már. Ráadásul a PoE teljesen ingyenes termék, mikrotranzakciós rendszerével szinte kizárólagosan skineket és peteket lehet vásárolni, vagyis annyira pénztárcabarát, mint a Team Fortress 2 vagy a DotA 2. És jó is? A válasz elég egyértelmű, ha azt nézzük, hogy ez 2013 legjobb akció-szerepjátéka, még úgy is, hogy kihívója maximum csak egy volt, a hazai The Incredible Adventures of Van Helsing, amit akármennyire is szerettünk, a szörnyvadász története nem rendelkezik akkora mélységgel és olyan online elemekkel, mint új-zélandi riválisa.

FUTOTTAK MÉG

VAN HELSING

VAN HELSING

VAN HELSING

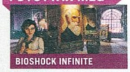
METRO: LAST LIGHT

BEST OF 2013 — FPS

FEJLESZTŐ: 4A GAMES | **KIADÓ:** DEEP SILVER

Kihalt mögülük a kiadó, és pénzük sem volt sok, de az ukrán 4A Games még így is tető alá hozta az év legjobb shooterét.

FUTOTTAK MÉG


BIOSHOCK INFINITE

BATTLEFIELD 4

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Mivel a S.T.A.L.K.E.R-sorozat sorsa még mindig nem túl biztató, és jelen sorok írásakor még csak pletyka szintjén létezik a Fallout 4, ezért ha idén valaki posztapokaliptikus játékra vágyott, be kellett, hogy érje a Metro: Last Lighttal. Nem mintha ez rossz üzlet lenne, elvégre nem méltatlanul kapja meg most tőlünk az év legjobb FPS-ének járó díjat. Ennél hangulatosabb, szebben kinéző céllövölde ugyanis nincs a piacon: szebb, mint a mostanra már sokak által elfeledett Crysis 3, ütősebb a bájos Elizabethtel támadó BioShock Infinite-nél, durvább a Far Cry 3: Blood Dragonnál, és még kutya nélkül is nagyobbat harap, mint a Call of Duty: Ghosts. Ráadásul a 2033-tól eltérően még csak vért sem kell izzadnia egy hardverkonfigurációnak ahhoz, hogy elfogadható sebességgel fusson magas beállításokon is. Története nem ütött akkorát, mint elődjéé, de mechanikája sokkal fókuszáltabb és átgondoltabb lett: az egyszerűsítés nem minden esetben rossz dolog, és itt aztán tényleg jól sült el minden változtatás, amely a játékmenetet érintette. Kiegészítői nem sikerültek jól, de nem is azt díjazzuk, hanem mind-azt az erőfeszítést és kemény munkát, amit egy ennyire kicsi csapat egy ennyire monumentális játékra áldozott. Bravó, 4A Games!

SHADOWRUN RETURNS

BEST OF 2013 **SZEREPJÁTÉK**

FEJLESZTŐ: HAREBRAINED SCHEMES | **KIADÓ:** HAREBRAINED SCHEMES

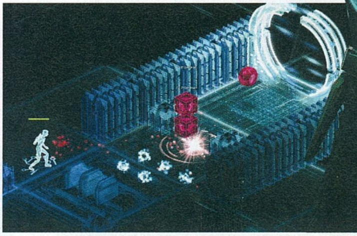
Hullaszag és csontvázak: szerepjáték-rajongónak lenni nem volt jó idén, de jövőre változik a helyzet.

FUTOTTAK MÉG

MIGHT & MAGIC X LEGACY

PATH OF EXILE

A mennyire megdöbbentő volt látni, mennyi kalandjáték jelent meg idén, annyira sokkoló volt, hogy mennyire nem volt értékelhető szerepjáték. Az idejét se tudni annak, mikor volt ilyen utoljára, hiszen az RPG mindig is a csúcson volt az FPS mellett. Olybá tűnik, hogy minden fejlesztő az új konzolokra várt, hiszen jövőre olyan súlyos darabok érkeznek, mint a Witcher 3 és a Dragon Age: Inquisition, így az idei aszály remélhetőleg csak a véletlen műve volt. Két csúcspontja azért volt a műfajnak: az egyik a még mindig bétastátuszban lévő Might and Magic X Legacy, amely makulátlan érdemjegyekkel hozta vissza a túlvilágról a Might and Magic-sorozatot, valamint az a Shadowrun Returns, amely a Kickstarter nélkül nem jöhetett volna létre. Harcrendszere nem volt hibamentes, világa nem volt annyira kötetlen, mint reméltük, de hangulatára, történetére egyszerűen nem lehet panasz, és ha azt nézzük, hogy jövőre egy hatalmas kampánnyal bővül, akkor már nem volt hiábavaló a várakozás – több cyberpunk játékot követelünk a népnek és az RPG-stílusnak! ■



BATTLEFIELD 4

BEST OF 2013 **MULTIPLAYER**

FEJLESZTŐ: DICE | **KIADÓ:** ELECTRONIC ARTS

Nincs olyan esztendő, mikor hiány lenne multiplayer-centrikus játékokból, és az idei felhozatalban tényleg volt minden!

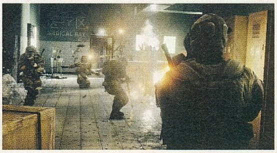
FUTOTTAK MÉG

DOTA 2

CALL OF DUTY: GHOSTS

STARCRAFT II: HOTS

N em kellett kiutazni a BlizzConra ahhoz, hogy lássuk, tőlünk nyugatra és keletre mekkora kultusza van a StarCraft II-nek (az expón még a játékosok profilját tartalmazó, gyűjthető kártyákat is be lehetett szerezni!), és azt is jól tudjuk, hogy a Blizzard stratégiai műremeke az eSport egyik legfontosabb alappillére, így jogosan vártuk, hogy a Heart of the Swarm tovább tökéletesíti a formulát, és nem is csalódtunk. Jó látni, hogy van élet az FPS-eken túl, hiszen a Valve féle DotA 2 is hasonló kvalitásokkal bír (és könnyedén oda lehetne neki ítélni a díjat ebben a kategóriában is), de azért még mindig a shooterek uralkodnak. A második világháború ázsiai hadszínterét feldolgozó Rising Stormtól a kiadása előtt nem vártunk semmit, aztán a végeredményt látva valósággal megdöbbentünk (ennél hangulatosabb és életszerűbb lövölde egyszerűen nincs), és a PayDay 2 mélysége, változatossága miatt is hatalmas slágertermék volt idén. Aztán jött az ősz, és jött a szokásos harc: Call of Duty a Battlefield ellen. A Ghosts multija sok újítást nem hozott, és alapvetően a Battlefieldé sem, de a BF4 látvány- és rombolásorgiája, semmi máshoz sem fogható háborús élménye olyan magasságba tolta a multiplayer műfajának lécét, hogy ember legyen a talpán, aki megpróbál ennél jobbat felmutatni! ■



GRAFIKA

A nemzetek harca se nem titkos, se nem véres háború: a svédek csodafegyvere, a Frostbite 3, az amerikai tank, az Unreal Engine 4 és a német CryEngine mind csatára termett gépezet, de nem bizonyultak elégségesnek a kelet-európai fölény lenyomásához. Ahogy a Metro 2033, úgy a **Metro: Last Light** is alaposan újraírta azt, amit a sötét, posztapokaliptikus játékok külsejéről gondoltunk. A porig rombolt Moszkva, és az alatta meghúzódó metrórendszer káprázatosan szép lett, és biztos, hogy még évek múltán is ezt fogjuk példaképnek tekinteni, és persze mérőműszernek használni az új videokártyák tesztelése során – egészen a következő Metro-epizódig!

DLC

Az Xbox 360 és a PS3 egyik sokat utált hozadéka a letölthető tartalmak intézménye, pedig kiegészítők régen is voltak, csak épp dobozban árulták őket, és esetenként éveket kellett várni rájuk. Jelennek meg persze borzalmas bővítmények, de szerencsére a tartalmasabb toldalékok vannak túlsúlyban. Ahogy a Borderlands első két része, úgy a Dishonored esetében is előállt az a paradox helyzet, hogy egy vagy több DLC még az alapjátéknál is jobbra sikeredett, éppen ezért jár külön díj a **Knife of Dunwall**nak, amely a pazar lopakodós játék történetének egy másik oldalát mutatta meg. Csak három küldetés van benne, de azok legalább tökéletesek!

LETÖLTHETŐ

Gazdag év van mögöttünk a letölthető játékok kategóriájában: egymás hegyén-hátán érkeztek a jobbnál jobb címek. A vadnyugati lövöldözést tökéletesítő Call of Juarez: Gunslinger, a magyar Castlestorm és a szintén hazai Star Wars Pinball az azonnal beszerzendő tételek közé tartozik, de egyik se volt annyira egyedi és zseniális, mint a tavasszal megjelent **Far Cry 3: Blood Dragon**. A nyolcvanas évek filmjeit, rajzfilmjeit tökéletesen feleleveníti shooter nem kaphat elég díjat, és még akár az év játéka is lehetne, de most be kell érnie két első helyezéssel. Ha esetleg kihagytad volna, addig nem lapozhatsz tovább, míg be nem pótolod.

X REBIRTH

FEJLESZTŐ: EGOSOFT | **KIADÓ:** DEEP SILVER

Az űrhajós játékok új királya helyett a stílus új udvari bolondját kaptuk meg.

Tökéletes lehetett volna, és a történelem hibáiból illik tanulni. Tudtuk, hogy az Egosoft nem arról híres, hogy befejezett vagy hibamentes játékokat ad ki. Tudtuk, hogy eddig mindig hónapok kellettek, míg az X-sorozat aktuális darabjai valóban élvezhetővé váltak. Tudtuk, de a Rebirthnek fantasztikus előzetesei voltak, és egy lelkes vezető fejlesztője, aki úgy beszélt róla, mintha tényleg ez lenne a Messiás, a méltatlanul hanyagolt űrhajós stílus következő evolúciós lépcsőfoka. Arra azonban senki sem készülhetett fel, hogy mekkora pofára esés lesz belőle. Pedig voltak előjelek: a tesztverzió például csak a megjelenés után érkezett meg, ami szinte mindig azt jelenti, hogy a kiadó nem merte megmutatni a termékét, vagy a fejlesztő nem készült el időben. Ebben az esetben mindkettő igaznak bizonyult, mert a Rebirth konkrétan el sem indult a kiadásakor: csak akkor volt hajlandó megmozdulni, ha a hangkártya-beállításokat hozzászabták, bár utána sem volt köszönet az élményben... de jelen számunk tesztjében erről mind olvashattok. Éppen ezért hiába küzdött hasonló bajokkal a PC-s Batman: Arkham Origins, hiába roskadt magába folyamatosan a Battlefield 4 a megjelenését követő hetekben, hiába volt botrányosan rossz a Star Trek, ha az év csalódásáról van szó, akkor az X Rebirth mellé senki sem férhet fel a dobogóra.

VALVE CORPORATION

KÖZPONT: BELLEVUE, WA | **LÉTSZÁM:** 330 FŐ

Vagy ők csinálták az év egyik legjobb játékát, vagy sokat tettek a játékiparért: az idei legjobb stúdiót díjazzuk!

Kissé furcsa a Sony, a Microsoft vagy a Nintendo pocskondiázását látni olyan érvekkel, miszerint „csak a pénz érdekli őket" – nem szeretetszolgálatról van szó, mindegyikük cég, amely azért létezik, hogy bevételt termeljen. Furcsa, mert ha a Valve és a Steam kerül szóba, akkor nagyon kevesen vannak, akik ne borulnának térdre a nevüket hallva, és nyitnák ki a pénztárcájukat, valahányszor csak beindul egy hatalmas leárazás. A Valve valamiért sérthetetlen státuszban van, és ha valaki nem érti, miért, akkor elég, ha csak megnézi, mit csináltak 2013-ban. Több nagyobb, teljesen ingyenes frissítéssel is kibővítették a zseniális Team Fortress 2-t; minden rajongói követelést teljesítettek a Counter-Strike GO kapcsán, és mostanra igazi eSport-kompatibilis szupercímet faragtak belőle; „befejezték", aztán nemrég szinte az alapjaitól hangolták újra a DotA 2-t; bemutatták első két hardverüket. Habár a barebone PC-nek simán nevezhető Steam Machine-ról még nem tudjuk, miért is számít forradalminak, a Valve-féle kontroller esetében már ránézve is látszik, hogy ez tényleg valami más, valami teljesen új, amire még nem volt példa. Amíg nem próbáljuk ki, nem mondhatjuk biztosra, hogy ez a helyes út, ám maga a kezdeményezés van annyira zseniális, hogy egy percig se kételkedjünk benne: a Valve-nél fantasztikusabb stúdió a világon nincs, de 2013-ban biztosan!

BEST OF 2013

AZ ÉV JÁTÉKA

DOTA 2

FEJLESZTŐ: VALVE CORPORATION | **KIADÓ:** VALVE CORPORATION

Kétség sem férhet hozzá, hogy ha lett volna PC-s változat a GTA V-ből, akkor most az szerepelne itt – de mivel nem volt, ezért az elérhető legjobb alternatívát választottuk helyette!

FUTOTTAK MÉG

BATTLEFIELD 4

TOMB RAIDER

ASSASSIN'S CREED IV

A videojátékoknál csak három szubjektívebb téma létezik: a zene, a film és úgy általában a művészet. Ami valakinek maga a csoda, az másnak a pokol, és ez persze fordítva is igaz. Ha díjosztásról van szó, akkor bonyolódik igazán a helyzet, mert ott az egyéni vélemény ütközik mások ízlésével. Még szerencse, hogy mindenki szavazata ugyanannyit nyom a latban, és így nehéz munka árán kisakkozható, hogy végül ki távozik trófeával. A mi dolgunk idén sem volt könnyű, sőt: tavaly kifejezetten adta magát, hogy az XCOM: Enemy Unknown kapja a trófeát, 2013-ban viszont gazdagabb volt a kínálat, és így a feladat nehézsége is nőtt. Azt például önmagában nehéz eldönteni, hogy hol a határ a „jó", és az „év játéka" között. Ott van például a Rayman Legends, a platformjáték, ami meseszép, bombasztikusan hangulatos, stílusának egyik új csúcspontja, de hogy mérhető össze a hatalmas szabadságot nyújtó, teljesen más hangvételű Assassin's Creed IV-gyel? Mondhatjuk-e azt a Tomb Raiderről vagy a BioShock Infinite-ről, hogy nem volt náluk jobb, ha nem voltunk maradéktalanul megelégedve velük? Ezt a dilemmát rettentő nehéz feloldani, de végül csak sikerült. 2013-ban a csúcsot a DotA 2 jelentette. Aki próbálta, tudja miért; aki a MOBA közelébe sem szagolt, az sem feltétlenül vakarja a fejét. A DotA 2 tényleg egy zseniális, korszakalkotó játék, de ez önmagában még nem repítené a dobogó csúcsára: ahhoz többet is kell nyújtania, és nyújt is. A DotA 2 ugyanis videojáték-mérföldkő, hiszen a nyáron tartott világbajnokságát még azok is követték, akiket soha sem érdekelt az eSport, és sokaknak az a rendezvény, valamint a játék üzleti modellje adta meg a lökést, hogy elkezdjenek MOBA-zni, streameket nézni, vagy bajnokságokat figyelni. A Valve által használt üzleti modell, a teljesen ingyenes alapjáték és a maximálisan opcionális, pénzért árult kiegészítők keveréke miatt ez az egyik legtisztességesebb free-to-play cím, és a folyamatos tartalmi frissítéseknek, a már most gigászi közösségnek hála a DotA 2 nem szimplán az a játék, amiről évek múlva is beszélni fogunk, de akár évtizedek múlva is felemlegethetjük majd.

GRAND THEFT AUTO V

BEST OF 2013
XBOX 360

FEJLESZTŐ: ROCKSTAR NORTH | **KIADÓ:** ROCKSTAR GAMES

Utolsó évéhez érkezett az Xbox 360: november után már csak multiplatform játékok érkeznek, az exkluzívok kora leáldozott.

Nem ez volt az Xbox 360 legjobb időszaka: a lelkesedés és a platform-exkluzív játékok száma már tavaly is irreálisan alacsony volt, az idei évre pedig a Microsoft teljesen kifogyott a szuflából, és a dobozos kategóriában gyakorlatilag csak egyetlen indulóval rendelkeztek. Habár a Gears of War: Judgment nem volt rossz, de távol áll attól, hogy a Gears-sorozat csúcsának lehessen nevezni, attól pedig mérföldekre van, hogy esélye legyen bármilyen díjra. Így az Xbox 360 legjobb idei játékának megtalálásához nagykanállal kellett merítenünk: az Xbox Live Arcade kínálat remek vadászterületnek bizonyult, és minden idők egyik legjobb zombis játékát, az azóta PC-re is kiadott State of Decay-t csak egy paraszthajszál választotta el attól, hogy elvigye a trófeát... aztán jött a Rockstar, és utána az egész világ elfelejtette, hogy létezik más játék is a gépre; hogy miért is ez az év legszínvonalasabb, legerősebb darabja, arról a következő oldalon mesélünk. Az Xbox 360 nem búcsúzott szépen, és ha nem jönnének jövőre multiplatform játékok, ugyanúgy cserbenhagyták volna, mint annak idején az Xboxot. Kár érte: remek kis gép volt, köszönjük neki az elmúlt nyolc évet!

FUTOTTAK MÉG

STATE OF DECAY

INJUSTICE

GEARS OF WAR: JUDGMENT

THE LAST OF US

BEST OF 2013
PLAYSTATION 3

FEJLESZTŐ: NAUGHTY DOG | **KIADÓ:** SCEE

Hiába volt a küszöbön a PlayStation 4, a Sony mindent megtett azért, hogy a PS3 utolsó éve is emlékezetes legyen.

FUTOTTAK MÉG

NI NO KUNI

METAL GEAR REVENGEANCE

DIABLO III

Megszokhattuk már a japán nagyvállalattól, hogy a generációváltással járó átmenet nehézségét mindig igyekszik megkönnyíteni. A PlayStation 3 esetében ez a visszafelé kompatibilitást jelentette, a PS4 kapcsán pedig azt, hogy hiába van a boltokban az új, jobb, dögösebb hardver, a régi gépek tulajdonosai is kapnak még játékot. Decemberben érkezik a Gran Turismo 6, jövőre végre elkészül a Persona 5 is, és az idei évre is bőven jutott minőségi, díjra érdemes játékból. A varázslatos Ni No Kuni nemes egyszerűséggel a japán szerepjátékok műfajának egyik legkiemelkedőbb darabja lett, a multiplatform, de PS3-on több extrát is tartalmazó Diablo III pedig az egyik legigényesebb konzolos átiratként maradt meg a fejünkben. Az év persze még így is az exkluzívokról szólt, és ezen a téren még mindig a Sony a legerősebb. Még úgy is, hogy azért csalódtunk a Beyondban, a Quantic Dream kalandjátékában, amely nem az a forradalmi, játéktörténelmi klasszikus lett, mint amilyennek a kiadása előtt tűnt, de tökéletes filmszerűségének hála azért kifejezetten kellemes élményt jelent. Azonban ez se tudta még csak megközelíteni sem azt, amit júniusban kaptunk a Naughty Dogtól. A The Last of Us nem egyszerűen a PlayStation 3 kínálatának talán legszínvonalasabb, legfantasztikusabb darabja, de az akció-kaland műfajának egyik csúcspontja is. Mechanikailag ugyan semmi újat nem mutatott, viszont hangulata, változatossága, tartalma és mondanivalója annyira tökéletesre sikerült, hogy ha nem lett volna idén egy GTA V, akkor azonnal neki szavaztuk volna az év konzolos játéka címet – így „csak" a PlayStation 3-trófeát kapja meg!

BEST OF 2013

AZ ÉV KONZOLOS JÁTÉKA

GRAND THEFT AUTO V

FEJLESZTŐ: ROCKSTAR NORTH | **KIADÓ:** ROCKSTAR GAMES

Ahogy az elődje esetében, úgy a GTA V kapcsán sem tudta magát tartani a Rockstar az ütemtervéhez, így több mint féléves csúszással érkezett meg a legújabb Grand Theft Auto – és azóta sem tértünk magunkhoz a sokkból.

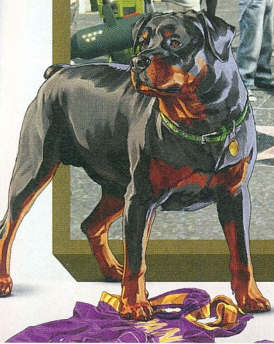
FUTOTTAK MÉG

THE LAST OF US

DIABLO III

NI NO KUNI

Tudtuk, hogy nagy lesz, tudtuk, hogy jó lesz, de azért arra mi sem készültünk fel, hogy ennyire. A GTA ugyanis az a sorozat, amely csak ritkán jelentkezik új résszel, akkor viszont mindig újradefiniálja a sandbox játékokról alkotott képet. A GTA 3 játéktörténelmi jelentőségét nehéz lenne vitatni, hiszen a Rockstar volt az, amely lefektette a műfaj alapjait, ahogy az is, amely megújította az egészet. A Vice City a hangulatot tökéletesítette, a San Andreas minden idők egyik legfantasztikusabb és legmonumentálisabb játszóterére terelte át az ipari autólopás művészetét, a GTA V pedig azt vette a fejébe, hogy ezt a két elemet, vagyis a hangulatot és a szabadságot párosítja. Ehhez ugyan nem a legmodernebb technológiát választották, de amit kihoztak a nyolcéves hardverekből, arra nem lehet szavakat találni. A GTA V története sajnos nem tudott elszakadni a klisétől és a sorozat unalomig ismert paneljeitől, viszont karakterei, missziói mindenért kárpótoltak. Az igazi főszereplő természetesen a játék világa, San Andreas állam, amely méretét tekintve nem lett annyira hatalmas, mint amilyennek be lett harangozva, de még így is egy gigantikus mikrouniverzumot hozott létre, homokos partvidékkel, hatalmas fákkal szegélyezett hegyvidékkel, és a pénz bűvköréből kitörni képtelen modern nagyvárossal. Ezt bejárni és felfedezni is felér egy vakációval, és az élmény megsokszorozódik olyan fickók társaságában, mint Michael, Franklin vagy mindenki kedvenc pszichopata bűnözője, Trevor. Csak remélni tudjuk, hogy hamarosan PC-n is teljes pompájában élhetjük át (másodszorra is) ezt a felejthetetlen kalandot: vannak még kocsik, amiket el kell kötni, boltok és bankok, amiket ki kell rabolni, vidékek, amiket be kell barangolni.



CHILD OF LIGHT

[ÍRTA CHOCHO] A japán szerepjátékok találkozása a francia technológiával és a kanadai játéktervezéssel – na, ebből vajon mi sül ki? Nos, ha hihetünk a Far Cry 3 alkotóinak, akkor csupa olyasmi, amire a Grandia- és Final Fantasy-sorozatok rajongói várnak tíz éve.

Emlékeztek még a Grandia II-re? Nem, persze hogy nem. Ki emlékezne egy több mint tíz éve kiadott, katasztrofális PC-s átirattal meggyalázott JRPG-re, amit ráadásul csak azért kapott fel a számítógépes játékosok társadalma, mert a műfaj évek óta nem képviseltette magát a platformon. Való igaz, hogy a Grandia II nem volt kiemelkedő szerepjáték, de hangulata, története és világa sokaknak kellemes emlék, elsősorban az érett filozófiai témák boncolgatása és a komor dark fantasy atmoszféra miatt. Nem csoda, hogy a Ubisoft Montrealt is megihlette a sorozat (ők természetesen az első, csak konzolon megjelent Grandiával is játszottak), méghozzá annyira, hogy legújabb, Rayman-szerű RPG-jük, a Child of Light első számú inspirációjaként jelölték meg a japán Game Arts munkáit. Kérdés persze, hogy a Far Cry 3 kreatív agyasai mit hoznak össze a felkelő nap országából származó, PC-s időléptékkel mérve ősi hagyatékból.

ÉGSZAKADÁS

Ti mit tennétek, ha egyik nap átkerülnétek egy alternatív dimenzióba, ahol mindenki megmentőként tekintene rátok, és arra várna, hogy a gonosz Fekete Királynőt legyőzve visszahelyezzétek az égre az ellopott Napot, Holdat és csillagokat? A kérdés természetesen költői, legalábbis a Child of Light megjelenéséig, ugyanis hősnőnk, a fiatal Aurora pont ebben a szürreális helyzetben találja magát. Földi hercegkisasszonyként súlyos beteg lesz, és mikor már azt hinné, hogy itt a vég, Lemuria mágikus földjén tér magához, ami olyan, mintha egy csehszlovák mesefilmből szalajtották volna. Mindent ceruzarajzok formálnak, a színek vízfestékkel lettek kikeverve, és az összes lemuriai lakos rímekben beszél, mert a Ubisoftnál egy hosszú versben írták meg a forgatókönyvet. Persze joggal merül fel bennünk, hogy Lemuria egyenlő a túlvilággal, de egy ilyen aranyos játéktól remélhetőleg elvárhatjuk a boldog, mosolyfakasztó végkifejletet. Optimisták vagyunk, hiszen már főszereplőnk megjelenése is leginkább egy angyalkára hajaz: hátára hártyás szárnyak nőttek, melyeknek hála tündérként röppenhet ide-oda a képernyőn, feltérképezve a kétdimenziós világ minden eldugott zugát. A Child of Lightot a Rayman Originshez kifejlesztett UbiArt Framework nevű motor hajtja, ennek köszönhetően pedig olyan az egész, mint egy megelevenedő mesekönyv, aminek lapjaihoz a korai Final Fantasy-játékok vizuális stílusáért felelős japán géniusz, Amano Josítaka munkái adtak ihletet. A varázslatos hangulat és a kedves, szeretetteljes körítés azonban ne tévesszen meg senkit, a tálalás ugyanis egy kőkemény RPG-t takar.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Grandia II
2002 (UBISOFT)

Ni No Kuni
2013 (NAMCO BANDAI)

TÜNDÉRPOR

Bár a Child of Light első ránézésre sima oldalra gördülős platformernek tűnik, valójában egy régimódi szerepjátékról van szó, amit körökre osztott csaták, gyűjthető varázstárgyak, szintlépés és rengeteg feloldható tulajdonság jellemez. Ott van mindjárt a fejlődés, amit nagyon komolyan vesznek a Ubisoftnál. A harcokért és a küldetések teljesítéséért tapasztalati pontokat kapunk, amiket képességpontokra válthatunk be. Egy ilyen pont egy beváltható skillt ér, Aurora pedig több mint száz (igen, 100!) képesség közül választhat. Ezek gyakorlatilag mindent lefednek, kezdve a varázslástól a fizikai tulajdonságokon át egészen a pusztakezes harcig. Tulajdonképpen rajtunk áll, milyen irányba tereljük a kislányt, és mivel rengeteg variáció lehetséges, ezért elméletben nem lesz két egyforma végigjátszás, nem lesz két egyforma főhősünk. Ráadásul a pályákon varázsköveket, úgynevezett oculikat is találhatunk, amik bizonyos képességeinket erősíthetik valahogy úgy, ahogy más szerepjátékokban az ékszerek vagy a ruhák. A lehetőségek tárháza tehát óriási, de azért érdemes okosan, előrelátóan játszani, mert a későbbi területeken olyan ellenfelekkel is találkozunk majd,

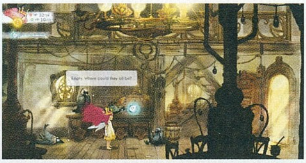
● Ilyen harcrendszer a Grandia II-t leszámítva egyetlen korábbi PC-s játékban sem szerepelt, ám a Final Fantasy, a Dragon's Quest és a Paper Mario-széria rajongói számára ismerős lehet.

akik immúnisak bizonyos támadásokra, például a tűz nem sebzi őket. Ilyen esetben jönnek jól a csapattagok, azaz olyan szereplők, akiket kalandjaink során veszünk magunk mellé. Ahogy minden RPG-ben, itt is lesznek gyógyítók, mágusok, harcosok, akik kisegíthetnek minket, ha kifogytunk az ütőképes ötletekből.

ÉN JÖVÖK!

A Child of Light harcrendszere körökre osztott, szóval a 2D-s platformerekre jellemző módon fel-alá flangáló ellenfelek azonnal egy csatatérre teleportálják a játékost. Az ellenség lépései után akkor következünk, ha minden karakter cselekvési sávja feltöltődik a képernyő alján. Pontosabban csak egy ilyen sáv van az egyébként igen minimalista interfészen, azon láthatók a parti tagjainak avatarjai, teljesen egyértelművé téve, ki mikor következik. Ha a küzdelem véget ért, a játék visszatér a megszokott kerékvágásba, és újra ugrabugrálhatunk a gyönyörű helyszíneken, legalábbis addig, míg egy logikai feladvány nem állja utunkat. Ezek megoldása természetesen még Aurorának sem menne magától elsőre – kész szerencse, hogy a hercegkisasszony nem egyedül vág neki a nagy kalandnak. Útjára egy Igniculus nevű, aprócska teremtmény is elkíséri, aki legjobban egy semmiben lebegő, kék lángra hasonlít, és át tud röppenni olyan helyeken is, ahol Aurora nem juthat keresztül, ezáltal a játék megannyi titkos szobáját és ládáját kizárólag az ő közbenjárásával lehet felderíteni. Csakhogy Igniculus képességei nem merülnek ki ennyiben. Ez az ide-oda röppenő, icipici entitás akár a harcok állását is megfordíthatja, őt ugyanis nem kötik a körök szabályai. Ha úgy alakul (és sokszor úgy alakul), bevethet egy azonnal ható, tehát valós idejű bűbájt vagy támadást, előnybe hozva bennünket a kínosabb szituációk esetén. Apró csavar továbbá, hogy a Child of Light kooperatív módban is játszható, ami azt jelenti, hogy a kanapé túlfelére lecsüccsenő cimboránk azonnal átveszi Igniculus felett az irányítást, hogy elvakíthassa az ellenfeleket, ha el szeretnénk kerülni őket. Sőt, társunk akár a többi csapattagot is vezérelheti a csaták során, valamint üzeneteket hagyhatunk egymásnak a pályákon arra az esetre, ha valamilyen veszélyforrás felé közeledünk, tovább mélyítve ezáltal az amúgy sem sekély taktikai lehetőségeket.

Nem gondoltuk volna, hogy pont a Ubisoft segít majd egy ilyen igen különleges játékot tető alá hozni...



A játék „rövidsége", tízórás szavatossága ellenére rengeteg helyszínre és karakterre lehet számítani

FEMINIZMUS A KÖBÖN

A Child of Lightot a tervezői széket birtokló, korábban az új Far Cry-epizódok felett bábáskodó Patrick Plourde jellemezte úgy, mint feminin alkotást, mellyel szándékosan igyekezett szembehelyezkedni korábbi játékaival. Aurora meséje egy letűnt kort idéz vissza, amiben a játékosoknak is része volt, hisz mindenki volt kisgyerek, és emlékszik olyan időkre, amikor a mai nehézségekhez képest eltörpülő, de akkoriban igenis súlyos problémákkal kellett szembenéznie, akárcsak a hercegnőnek, akinek az ártatlanság virtuális megtestesítőjeként kell kiállnia egy valószínűleg csak álmában létező világért. Ennélfogva, ha minden jól megy, a Child of Light nemcsak kiváló szerepjáték, hanem tanulságos, háttérben húzódó üzenetek egész sorával operáló művészi munka lesz, bebizonyítva, miért is emlegeti a Ubisoft Montreal olyan sokszor a Grandiát, amelyben nagyon hasonló helyzet állt el – persze mindezt nyakon öntik a modern videojátékok által nyújtott lehetőségekkel. Most aggódhatnánk pár soron át, mondván, hogy mégis milyen RPG-t fabrikálhat a Far Cry-játékokkal előálló csapat, de nem tesszük; elég visszagondolni a tavasszal debütált Blood Dragonra, melynek megjelenése óta képesek vagyunk bármit elhinni, amit a Ubisoft állít.

Thief

[ÍRTA MIGUEL] Általában nem örülünk, amikor egy régi játékot porolnak le a fejlesztők, de ha az Eidos Montrealról van szó, akkor az elmúlt néhány év tapasztalatai alapján az éles kritikával várhatunk az újragondolt játék megjelenéséig. Nemrégiben a Deus Exet húzták elő a fiókból, méghozzá remek formában, 2014-ben pedig azt is megtudjuk, sikerül-e ugyanez a bravúr a Thief-sorozattal.

A Thief mára legendává nemesült, annak ellenére, hogy a kilencvenes évek végén, kétezres évek elején elkészült három rész közül főleg az első kettő volt igazán jó. Ennek megfelelően hatalmas felháborodáshullám futott körbe a neten, mikor kiderült, mire is készül az Eidos Montreal a Square Enixszel karöltve. Persze ez négy éve volt, és az eredetileg a leköszönő konzolgenerációra tervezett új Thief végül csak jövőre jelenik meg. Ezen ugyan önmagában még nem háborodna fel senki, azonban az a kettősség, ami a játékot az eddig tudott információk alapján jellemzi, megnehezíti azt, hogy bizalmat adjunk a montrealiaknak csak azért, mert a Deus Exet nem szúrták el.

A Deus Ex és a Tomb Raider után egyértelmű, hogy a Square Enix tudja, miként leheljen életet régóta stagnáló vagy pihenő sorozatokba.

NINCS ERŐSZAK, VAN ERŐSZAK

A legtöbb beszámoló, ami a játékot már kipróbált, szerencsés újságíróktól származik, két dolgot emel ki: vagy azt, hogy mennyire nehéz az erőszak útján érvényesülni, vagy azt, hogy tulajdonképpen nem is olyan bonyolult betörni néhány őr koponyáját, ha jól megtervezzük a dolgot. Az első csoport tagjai szerint a készítők nagyon odafigyeltek arra, hogy a játékos ne nagyon tudjon kibújni Garrett mestertolvaj-mivoltából. A játékmenet szerintük elsősorban arra koncentrál, hogy a sötétben mozogva, a környezet nyújtotta előnyöket, az őrök szokásait és a helyszín lehetőségeit megismerve cselekedjünk, és a harc csak a legvégső és legrosszabb lehetőség legyen. A fejlesztők gondolkodása szerint, ha lebukunk, érdemesebb rögtön a korábbi mentett állást betölteni, vagy újrakezdeni a küldetést, mert az őrökkel úgysem tudunk elbánni. Ezek ugyanis képzett katonák, akikkel egyenként még csak elbánunk, ha szerencsénk van, de két-három városőr bizony a bőrünkből is kifordít minket.

Ennek némileg ellentmond az, amit más tesztelők állítanak, akik szerint ha nem az Assassin's Creed harcmodorát vesszük alapul, hanem inkább a Batman-sorozatban tapasztalt óvatoskodó szalámitaktikát, akkor van esélyünk igazi lopakodás nélkül is nyerni. Lehet némi igazuk, ráadásul a Thief tervezett harcrendszere egyszerűen túl érdekes ahhoz, hogy ne használjuk ki. A fókuszmódnak elnevezett lehetőség

A kiábrándultság és a romlás városában a pusztulás mindennapos látvány: az égő vagy elhagyatott épületek hozzátartoznak az emberek és Garrett életéhez.

CSAK A KEZEMET FIGYELJÉK

Az egyik legérdekesebb eszköz, amivel a készítők igazán közelivé és életszerűvé próbálják tenni az FPS-nézetben folyó játékot, nem más, mint Garrett keze. Ha megnézzük az eddig kiadott képeket és videókat, feltűnhet, hogy a főhős legalább néhány ujja mindig belóg a képbe (igen, ha lehajtjuk a fejünket, látjuk majd a lábunkat is). Ez azonban nem minden: az animációs alrendszer folyamatosan, a környezetre reagálva mozgatja főhősünk kezeit. Egy fal vagy láda mögé lapulva, onnan kinézve látjuk, ahogy Garrett megtámaszkodik a felületen, a magasban egyensúlyozva még az ujjaink is táncot járnak, a zárak feltörésénél pedig (már ameddig az látszik a képen) valószerűen mozognak. Nagy szerencse, hogy Garettnek nem kell az ujjlenyomatok miatt izgulnia, a kirabolt helyszínek ugyanis tele lesznek vele. Az animáción viszont, amit akkor látunk, mikor Garrett elrabol valamit, sokat kell finomítani még: egyelőre úgy néz ki, mintha a szajrét hősünk nem is zsebre rakná, hanem egyenesen a szájába tuszkolva felfalná.

ugyanis leginkább arra hasonlít, ahogy a Sherlock Holmes-mozikban a Robert Downey Jr. által alakított Sherlock verekszik. Az ellenfél külsejének, mozgásának gyors felmérése után a rendszer meghatároz néhány olyan gyenge pontot, amiket támadva gyorsan harcképtelenné és eszméletlenné tehetjük az ellenfelünket. A gyakorlatban ez nagyjából úgy fest, hogy egy mutatót a testre rajzolt körökbe húzva kell célozni lassított időben, ezt követően Garrett villámgyorsan végrehajtja a mozdulatsort.

Ha a fejlesztők nyilatkozatait hallgatjuk, az előbbi változat, vagyis a lopakodás erőltetése lesz az, ami a játék gerincét adja. „Garrett nem harcos." – mondja Joe Khoury, a játék producere. „Ő nem így intézi a dolgokat. Persze ha nagyon muszáj, el tudja hárítani a veszélyt, de inkább előre tervezve kihagyja az ilyen lehetőségeket." Khoury szerint a mestertolvaj ideális esetben anélkül megy be és jut ki, hogy bárki is észrevette volna, hogy ott járt. Erre utal az is, hogy Garrett egyetlen közelharci fegyvere egy sima bikacsök, így ha egyszerre két őrrel állsz le verekedni, szinte biztos, hogy meghalsz. Bár a Deus Ex: Human Revolutionben a több lehetséges megoldás a lopakodást és a vérontást is lehetővé tette, a Thiefben a fejlesztők célja az, hogy tolvajként gondolkozz, mozogj és játssz.

Az őrök pont olyanok, mint a többi játékban: sosem néznek be a legkézenfekvőbb helyekre...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 02. 28.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Thief 2: The Metal Age
2000 (EIDOS)

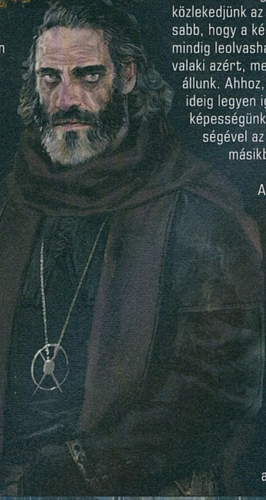
Dishonored
2012 (BETHESDA)

Hogy ezt ne teherként éljük meg, a fejlesztők eleve úgy alkották meg a karaktert, az eszközkészletet és úgy általában a játék mechanikáját, hogy akkor menjen minden flottul, ha zárakat és széfeket akarsz feltörni, nem koponyákat. Garrett elsődleges célja a zsákmány, nem az erőszak, és egyes hírek szerint az sem elképzelhetetlen, hogy a közelharcban alkalmazható technikák egyike sem lesz halálos. Ezenkívül persze az sem segít, hogy a harc a tervek szerint nem egyszerűen nehéz lesz, de konkrétan értelmetlen is. Sokkal nagyobb eséllyel futunk bele egy méretes verésbe, mint szeretnénk, így egy idő után rájövünk, hogy egyszerűbb, ha elfogadjuk: tolvajok vagyunk, nem hálálosztó fejvadászok. Hab a tortán, hogy a játék leginkább az alapján értékeli majd a teljesítményünket, mennyire tolvajhoz méltón intéztük az aktuális küldetést. Minél többet harcoskodunk, annál kevesebb pontot kapunk.

PINCÉTŐL A PADLÁSIG

A rejtőzködés fontosságának elfogadása vezet ahhoz a ponthoz, ahol felmerül az a kérdés, vajon a környezet mennyire szolgálja majd ezt a játékmódot. A képek, illetve

A helyszín ugyan nem London, de a fejlesztők le sem tagadhatnák, hogy honnan nyerték az inspirációt a játéktér megálmodásához, így sok, a legendás várost idéző helyszínbe és épületbe lehet majd botlani



a fejlesztők azt sugallják, hogy teljesen. A késő középkori, gótikus hangulatú városban helyet kapó küldetések az ígéretek szerint folyamatosan árasztják majd magukból az érzést, hogy mindjárt valami rossz történik. Mindegy, hogy épp egy csatornában osonunk vagy a háztetőkön ugrálunk, valami állandóan gyanús lesz körülöttünk. Khoury a fenyegető szót használta egy interjúban, és valóban, a képeken jól látszik, hogy a város vékony utcái, masszív és sűrűn elhelyezett épületei, durva részletei és persze sötét árnyai valóban olyan helyszínt hoznak össze, ahol sima turistaként semmiképpen sem sétálnánk szívesen. Egy mestertolvaj viszont tökéletesen alkalmazkodik az utcák árnyait csak itt-ott megbontó lámpások fényéhez, a kapualjak sötétjéhez, a roskadozó épületeket körbevevő állványokhoz, az egymást érő tetőkhöz és sikátorokhoz. A játék több eszközzel is segíti azt, hogy észrevétlenül közlekedjünk az árnyékokban. A legfontosabb, hogy a képernyő bal alsó sarkából mindig leolvasható lesz, épp lát-e minket valaki azért, mert fénnyel borított helyen állunk. Ahhoz, hogy ez minél rövidebb ideig legyen igaz, érdemes majd azt a képességünket használni, aminek segítségével az egyik fénymentes foltból a másikba pattanhatunk.

A sorozat védjegyének is mondható nyíltípusok is visszatérnek, így ha épp nem tartjuk elegendőnek a környék árnyékait, a tarsolyunkból előhúzott vizes vesszővel el is olthatunk párat a zavaró lámpások közül. Természetesen ezzel ideális esetben az őrök gyanúját is felkeltjük, de a közvetlen konfrontáció helyett sokkal jobban járunk, ha korábban ismertetett fókuszmódot a rejtőzködés segítésére használjuk. A mód bekapcsolásával nemcsak az őrök lépéseit és köralakját halljuk és látjuk már messzebbről, de a terület összes érdekessége feltárul előttünk. Mozgatható, összetörhető vagy épp nyíllal meglőhető épületszakaszok, csapdák és titkos járatok, no és persze az elszórt, zsákmányként is értékelhető apróságok várják, hogy felfedezzük őket.

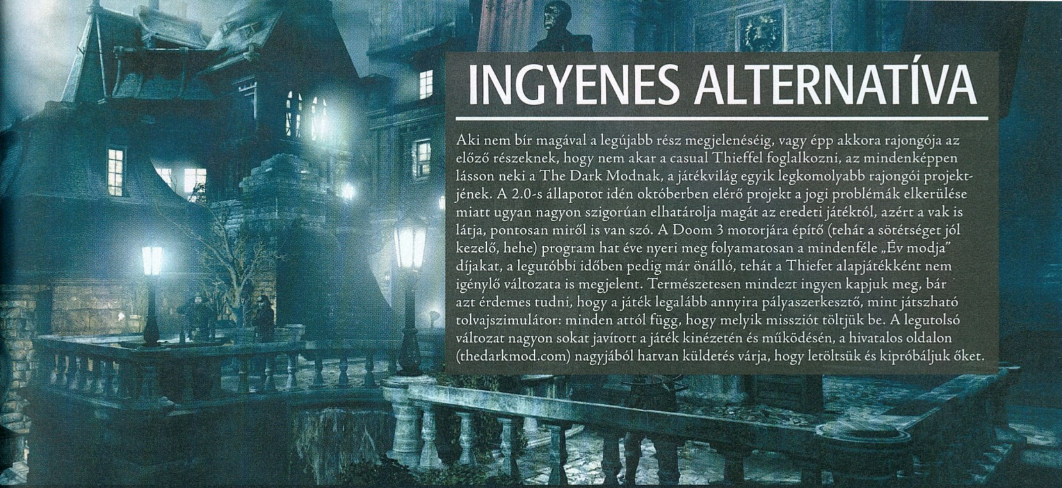
BACKDOOR MAN

Érdemes odafigyelni, mert ahogy a Deus Ex: Human Revolutionben, úgy az új Thiefben is több út lesz arra, hogy elérjük a célunkat, bár ezúttal valóban a szó hagyományos értelmében vett utat kell érteni. Ha alaposan körülnézünk, biztosan találunk legalább egy extra megközelítési lehetőséget majd az elsőre egyértelműek mellett, tehát nem feltétlenül kell a bejárati ajtón vagy a leglátványosabb helyre épített ablakon bemászni – ha jól kombináljuk a pályaelemeket, egyszerűbb és veszélytelenebb módot is találhatunk arra, hogy teljesítsük a feladatot.

A tolvajlét egyik legérdekesebb eleme persze az, hogy belépünk mások személyes terébe, és nem csupán az ékszereiket és

NEM VÉNNEK VALÓ VIDÉK

Az első komoly sokkot az jelentette a mindent a megszokott formában visszaváró rajongóknak, mikor kiderült, hogy Garrett hangját ezúttal nem a korábbi részekben emlékezeteset alakító Stephen Russel adja, hanem Romano Orzari, aki az Assassin's Creed II-ből lehet ismerős – ő szinkronizálta Ezio apját, Giovannit. A fejlesztők tisztában voltak azzal, hogy kisebb lázadást szítanak a lépéssel, de a magyarázat szerint, bár eleinte Russelt is behívták néhány próbára, az új játék készítése más jellegű munkát követel meg a szinkronszínészektől. A Thief jeleneteiben sokat futó és ugráló Garrett mellett az őt alakító férfiúnak is komoly fizikai igénybevételre kell számítania, amit a veterán Russel már nem feltétlenül bírna el – most már csak azt kell megemésztenünk, hogy a korábban inkább hallgatag Garrett az új Thiefben folyamatosan beszél majd...



INGYENES ALTERNATÍVA

Aki nem bír magával a legújabb rész megjelenéséig, vagy épp akkora rajongója az előző részeknek, hogy nem akar a casual Thieffel foglalkozni, az mindenképpen lásson neki a The Dark Modnak, a játékvilág egyik legkomolyabb rajongói projektjének. A 2.0-s állapotot idén októberben elérő projekt a jogi problémák elkerülése miatt ugyan nagyon szigorúan elhatárolja magát az eredeti játéktól, azért a vak is látja, pontosan miről is van szó. A Doom 3 motorjára építő (tehát a sötétséget jól kezelő, hehe) program hat éve nyeri meg folyamatosan a mindenféle „Év modja" díjakat, a legutóbbi időben pedig már önálló, tehát a Thiefet alapjátékként nem igénylő változata is megjelent. Természetesen mindezt ingyen kapjuk meg, bár azt érdemes tudni, hogy a játék legalább annyira pályaszerkesztő, mint játszható tolvajszimulátor: minden attól függ, hogy melyik missziót töltjük be. A legutolsó változat nagyon sokat javított a játék kinézetén és működésén, a hivatalos oldalon (thedarkmod.com) nagyjából hatvan küldetés várja, hogy letöltsük és kipróbáljuk őket.

egyéb fizikailag is megfogható értékeiket visszük magunkkal, de minden apró titkot is, amit látunk vagy hallunk munka közben. Az aktuális cél felé haladva nem egyszer több olyan térbe is eljutunk, aminek szorosan nincs köze a küldetéshez, mégis megéri körbenézni kicsit. A hírek szerint a készítők az ilyenkor kihallgatható beszélgetésekre, kifürkészhető történésekre és elolvasható levelekre, üzenetekre bízzák majd a világ felépítését. Itt jönnek képbe azok az érdekes jelenetek, amik segítségével elmélyülhetünk a történet részleteiben, mármint

Az első bemutatón még kifejezetten gyatrának tűnt a játék, mostanra viszont teljesen összekapták magukat a fejlesztők.

ha egy picit is érdekel minket bármi azon túl, hogy elcsórjunk mindent, ami fényes. Kicsit levon a dolog értékéből az az információ, ami szerint a játékot eddig kipróbálók egyikével sem esett meg az, hogy lebuktak volna a nagy hallgatózás közben, de persze a teljes változatban még bőven ránk nyithatják a szekrényajtót, vagy leszakadhat alattunk a mennyezet tartógerendája.

Egyelőre még kérdés, mennyire lesz életszerű az őrök, illetve a közelünkben sétáló civilek reakciója. A spektrum az Assassin's Creed vicces kiáltásaitól („Ha nem vigyázol, leesel a tetőről, te őrült!" és „Jó ég, miért mászik oda fel?") a legapróbb jelre is riadót fújó őrökig terjed, a vége pedig valószínűleg valahol középen lesz. Nem valószínű, hogy a készítők pont ezzel a módszerrel könnyítenék meg a dolgunkat, és bár a strázsák felfigyelnek majd a polgárok sikoltozására, azt nem várhatjuk, hogy egy idő után nem lankad a gyanú, ami a környék átfésülésére késztette őket.

MINDEN EGYÉB

Egyelőre nem sokat tudni arról, hogy is alakul a játék története. Az biztos, hogy mivel nem folytatást, hanem újraindítást kapunk, egy halom dolog kicsit vagy nagyon, de megváltozik. A legfontosabbak egyike Garrett látása, ami az eredeti játékokban nem volt az igazi (konkrétan kitépték a jobb szemét). A tetőn rohangálás is új dolog, mármint a sorozatban – a játékvilág nagyjából a Mirror's Edge óta képtelen elengedni a parkourt, ami tulajdonképpen nem baj, ha jól csinálják meg. Számomra kifejezetten örömteli volt az a hír, hogy a természetfeletti részt teljesen elhagyja az új történet, nem lesznek se zombik, se szellemek, viszont lesz tapintható feszültség a forradalom küszöbén álló városban élő szegények és gazdagok között. A település hét negyedre tagozódik, ez elég lehetőséget ad arra, hogy a látványért felelős szakik kiéljék magukat, és csak bízni tudok abban, hogy a játék nem áll meg a sötét, lepusztult helyszíneknél, varjaknál és kandelábereknél, hanem visz az egészbe egy-egy csavart, amikor a steampunkba hajló, 18. századi London már kezdi elveszíteni a varázsát.

A korábbi részekkel való kapcsolatra egy-egy régi szereplő is utal: a küldetések nagy részét Brassótól, a korábban mackósként tevékenykedő, de mostanra szintet lépő karakter kapjuk, akit Garrett annak idején csak azért szabadított ki a börtönből, mert érdekelte a húga. A részfeladatok, vagyis ne szépítgessük, az ellopásra kijelölt tárgyak egy részéhez persze néha különleges eszközöket kell vásárolnunk tőle, de legalább van mire költeni a rejtekünkként szolgáló tetőtérben felhalmozott kincseket. Sőt, a 2004-es Deadly Shadowban megismert Erinnel is összefutunk; az akkoriban minket kizsebelni próbáló lány időközben a tanítványunkká vált, ez nyilván számos jó (és baromi közhelyes) helyzetet teremt majd.

Egy dolog hiányzik egyelőre: nem látszik, mi az, ami miatt a fejlesztők folytatni akarták a játékot (persze azon túl, hogy egy bejáratott márkanévvel könnyebb helyzetben vannak a piacon). Látszólag sem a Thief korábbi részeinek újító jellegét nem készülnek megismételni, sem az eredeti játék frissességét nem tudják hozni, így (mivel az elején azt ígértem, hogy a kritika megfogalmazásával a stúdió korábbi eredményei miatt megvárjuk a játék megjelenését) csak abban bízhatunk, hogy az időtálló alapötlet, a régi megoldások újragondolása és néhány nagyon jól megtervezett küldetés elég lesz ahhoz, hogy elégedetten fejezzük majd be Garrett legújabb kalandját valamikor 2014-ben.

[ÍRTA TIKA] A LÁTSZAT, MINT TUDJUK, CSALÓKA JÓSZÁG, ÉS NÉHA BIZONY A RAJZFILMSZERŰ, GYEREKESNEK TŰNŐ ALKOTÁSOK IS KŐKEMÉNYEN BELE TUDNAK MARNI A JÁTÉKOS SZÍVÉBE. NOS, A NAGY HÁBORÚT FELELEVENÍTŐ VALIANT HEARTS IS ILYEN LESZ: NÉHOL BOHÓKÁS, UGYANAKKOR VÉRESEN KOMOLY.

SZEPTEMBERI BEMUTATÁSA ÓTA A UBISOFT EGYÁLTALÁN NEM BESZÉLT A JÁTÉKRÓL, PEDIG KIVÁLÓ ALKOTÁSNAK ÍGÉRKEZIK

A Ubisoft Montpellierről egy dolgot bizton állíthatunk: ha kell, ők képesek művészi értékeket és érzelmeket csepegtetni bármely közegbe, legyen szó akár egy 2D-s platformjátékról (lásd Rayman) vagy a Beyond Good and Evilről. Az én szememben Michel Ancel amúgy is egy korszakos zseni, legutóbb például a Rayman Legendsszel bizonyította, hogy a művészet és a szórakoztatás járhat kéz a kézben is. Persze titokban mindenki a Beyond Good and Evil 2-t várja Anceltől, ám addig is, míg a körülmények adottak lesznek a folytatáshoz, a társaság a 2D-s oldalra scrollozós műfajban nyomul előre, és ebből az egyik ígéretes próbálkozás az első világháborúban játszódó Valiant Hearts.

A LÖVÉSZÁRKOK BALLADÁJA

A játék előzetesét látva a bevezetőben említett művészi értékekhez nem férhet kétség – gyönyörű zene, rajzolt figurák és valami olyan balladai hangulat, amitől feláll az ember hátán a szőr. A tálalás elsőre könnyed, de a háttérben azért jól érzékelhető az első világháború pusztító, halálos lendülete. A meseszerű külsőnek nem szabad bedőlni, ugyanis a történet számos elemét valós események ihlették, például az egyik stábtag, Yoan Fanise producer dédapjának a frontról hazaírt levelei (érdekesség, hogy e bizonyos francia katona, Felix Chazal dögcéduláját az egyik pályán el is rejtették). A fejlesztők a helyszínek és évszámok tekintetében is igyekeztek a valósághoz igazodni, így az 1914-től 1918-ig húzódó háború főbb helyszínei (Rheims, Montfaucon), és legvéresebb csatái, mint a marne-i vagy somme-i ütközet mind-mind részesei lesznek hőseink kalandjának. Nem véletlen a többes szám, ugyanis az érzelmi hullámvasútként jellemzett történetnek csak az egyik szereplője lesz a szerelme után induló fiatal német katona, Karl. Az ő sorsa még négy másik emberével fonódik össze, akik külön utakat járnak be, de természetesen előbb-utóbb minden szál keresztezi egymást, és minden szereplőt összeköt egy – a híradások szerint Walt névre hallgató – blöki (de az sem elképzelhetetlen, hogy az alkotók végül nem nevezik el a kutyust).

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Machinarium
2009 (AMANITA DESIGN)

Botanicula
2012 (AMANITA DESIGN)

KÉTLÁBÚ ÉS NÉGYLÁBÚ HŐSÖK

A túlélést, önfeláldozást és barátságot hangsúlyozó érzelmi közeg hátterében jelen lesz az első világháború minden pokla, a géppuskák elé terelt gyalogság, a bombázás, sőt a gáztámadások is. Ám ha valaki ebből egy akciójátékra, hovatovább egy háborús játékra asszociálna, az téved, mert bár a Valiant Hearts a háború megtapasztalásáról szól, az akadályokat minden szereplőnek kalandjátékszerű vagy puzzle-elemek képében kell leküzdenie, és természetesen némi platformer-beütés (ügyességi részek) is várható. A történet nem a szokványos lineáris mederben halad, de ezt a többszereplős felállás és a karakterek közti kapcsolat kialakítása amúgy is feltételezi, tehát visszaemlékezések és a különböző idősíkokon ide-oda ugráló epizódok vezetnek a teljes kép megértéséhez.

Az irányítható szereplők közül Emile, egy francia hadifogoly nyitja a sort, aki kvázi szakácsként cselleng a németek között, és történetesen az ő lányát, Marie-t keresi olyan eszeveszetten a korábban már említett Karl. Az ízig-vérig katona Freddy (kinek alakját egy Freddie Stowers nevű tizedesről mintázták) a Harlem Hellfightersnek állít emléket, azoknak az önkéntes amerikaiaknak, akik a franciák oldalán szálltak harcba. Anna, a belga ápolónő a vér és a szenvedés közepette csak életeket akar menteni, míg George, az angol pilóta a földre kényszerülve azt próbálja kitalálni, hogy miképp juthatna vissza a pilótafülkébe.

Mivel szinkronszínészekre nem kellett költeni, ezért minden párbeszéd apró kis piktogramok segítségével zajlik. A kemény, szomorú téma ellenére így a Valiant Hearts minden korosztálynak szól: a háború szörnyűségei a háttérbe vannak szorítva.

UBIART FRAMEWORK

Mind a Rayman Origins, mind az idei Rayman Legends döbbenetesen szép tálalása két tényezőnek köszönhető. Az egyik a Ubisoft grafikusainak tehetsége, a másik pedig az általuk használt eszköz, a UbiArt Frameworknek hívott motor, amely abból a célból jött létre, hogy megkönnyítse a grafikusok munkáját, és lehetővé tegye a rajzfilmszerű látvány minél gyorsabb előállítását. Az eredetileg nyílt forráskódúnak szánt motort sajnos mind a mai napig csak a Ubisoft-stúdiók használhatják, annak ellenére, hogy létrejöttében komoly szerepet játszott az a nagyobb összeg, amit a francia kormány pumpált bele. Hogy ez a jövőben változik-e, azt nem tudjuk, az viszont garantált, hogy nem fog a sarokban porosodni. A Valiant Hearts mellett a szintén jövőre érkező Child of Light is ezt használja, és ki tudja, hogy még hány Ubisoft-stúdió kezei között fog megfordulni, hogy meseszépen festő, kiváló sebességgel futó játékokba leheljen életet.

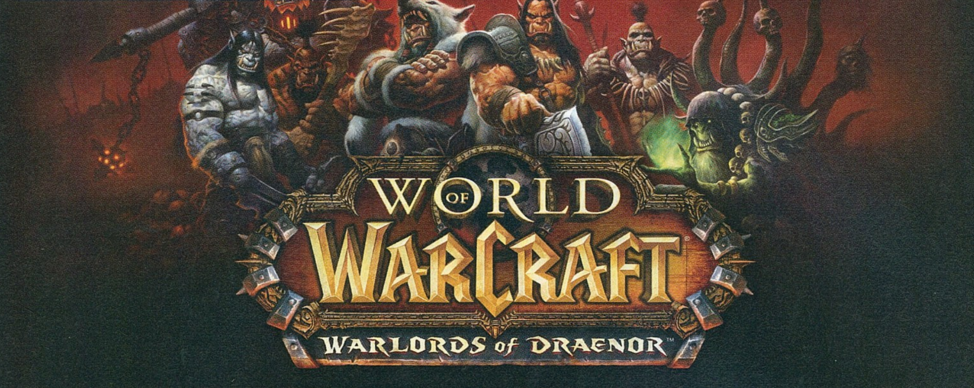
A vöröskeresztes jelzést viselő mentőeb szerepe pedig – mint említettem – kiemelten fontos a történetben, hisz ő az egyik kapocs, és a leendő PS4 tulajdonosok valószínűleg azt is értékelni fogják, hogy a kontrolleren lévő tapipaddal jutalmazni is lehet majd a jószág szolgálatait, hasvakarást imitáló mozdulatokkal.

MINDENT A SZEMNEK...

A Valiant Hearts tulajdonképpen a Rayman Legends motorjára (UbiArt Framework) épül, így a 2D-s, oldalra scrollozó technika adott, ez mellé társul a kézzel rajzolt, képregényszerű megjelenítés, amely a háborús háttér előtt felnagyítja, kiemeli a szereplők kontúrjait. Szinkron azonban nincs, sőt, feliratozás sem, a karakterek egyszerű, képregényre hajazó szövegbuborékokban, apró piktogramokkal fejezik ki az érzelmeket vagy az elvárt cselekvést – például a játék elején a német őr szeretné, ha megitatnánk a kutyát, így aztán egy tál víz és a blöki képe villan fel a feje fölött. A logikai fejtörők és megoldandó problémák megfejtéseire is hasonlóképpen igyekszik majd rávezetni a játékost a környezet, s noha a feladatok kezdetben egyszerűnek tűnhetnek, a történet előrehaladtával a fejtörők egyre összetettebbé válnak. A demóban Emile-től a katonák ebédet követelnek, és a fejlesztők természetesen nem hagyhatták ki a németekre jellemző „sör és virsli" sztereotípiát, tehát csöppet sem furcsa, hogy a germánok külön bunkert építettek, és abban egy automatizált virslifőző felszerelést tartanak. A kondért begurítjuk a tűz alá, a kereket megtekerve feltöltjük vízzel, majd a kallantyúval némi bélbe töltött húsárut adagolunk hozzá; a felszolgálásra csak azért nem kerül sor, mert a becsapódó tüzérségi gránátok szétszedik a söröskancsók mellett vigadozó bagázst. Itt lép a képbe a kutyus, aki a romok alá temetett Emile-t néhány egyszerű parancsszóra kicibálja. Hősünk ezt követően fizikai rébuszok megoldásával, rámpák, kocsik, csigák és liftek segítségével szökik meg, a négylábú társ képességeit a sajátjával kombinálva.

A látványosan csetlő-botló Emile mellett Freddy egy igazi örömkatonának fog tűnni. Említettem már, hogy minden szereplőnek lesz valamilyen egyedi képessége vagy szerszáma az akadályok leküzdésére? Nos, ha még nem, akkor íme! Jenki barátunknak például erővágó jutott a szögesdrótok ellen, illetve jó nagy bicepsz, így aztán kézigránátokat hajigálhat, de ugyanezen izomköteg némi figyelemelterelést – egy, a megfelelő pontba eldobott zörgő fémdarab – követően iszonyat nagy pofonokat is képes produkálni. Jól jellemzi a koma munkásságát az a küldetés, amiben egy hidat kell felrobbantania: a pusztító géppuskatűz jó időzítéssel, az újratöltés alatt leküzdhető, a híd tetejére vezető létrát pedig egy gránáttal a megfelelő pozícióba lehet hozni, és innen már gyerekjáték eljutni a detonátorig. Ez persze csak a bevezető. A kérdés pedig az, hogy a Valiant Hearts valóban képes-e összetett és érdekes logikai fejtörőket, kalandelemeket felvonultatni, és megfelelően fokozva kitartani a puskaporral a végsőkig. Mert a mögöttes tartalom, a történet, a szereplők, a vizuális világ rettentően csábító, sőt, ha csak az előzetesen kiadott videót nézzük, igen komoly nyálcsorgást sikerült vele elindítani. A választ azonban csak jövőre tudjuk meg, amikor is kizárólag letölthető formában, de szinte minden jelentősebb platformra (igen Xbox One-ra és PS4-re is) megérkezik a játék.

2013 az íjakról szólt, de a Call of Duty: Ghosts megjelenése után úgy néz ki, hogy a kutya az új trend. A Valiant Hearts sem ússza meg, hogy ne szerepeljen benne minimum egy blöki.



[ÍRTA CHRIS] Sok kétségünk nem volt afelől, hogy 2014-ben újabb kiegészítő érkezik minden idők legnépszerűbb MMO-játékához, a World of Warcrafthoz. Az idei BlizzCon valószínűleg nem is lett volna teljes egy nagy bejelentés nélkül, és ez nem is maradt el!

Lassan tíz éve pörög rendületlenül a Blizzard pénzmalma, a World of Warcraft, amely évről évre rendre maga mögé utasítja a későn ébredő, vagy nem túl szerencsés konkurenseket. A játék annak ellenére élvezi töretlen egyeduralmát a piacon, hogy egy hangos kisebbség minden alkalmat megragad arra, hogy szapulja azt. „A WoW haldoklik, a WoW unalmas!" – olvashatjuk nap mint nap a fórumokon. Pedig a helyzet az, hogy a WoW köszöni szépen, jól van. Bár játékosai száma kicsit megcsappant, még mindig az egyetlen olyan online szerepjáték, amelyhez egy patch vagy egy kiegészítő megjelenésével mindig tömegek vándorolnak vissza, milliós nagyságrendben. Nincs ezen mit csodálkozni, hiszen a WoW minden szempontból messze maga mögé utasítja kihívóit. Világa mostanra már oly hatalmasra duzzadt, annyi tartalom várja a játékosokat, hogy ép ésszel szinte képtelenség felfogni azt. Küldetések és tárgyak ezrei, frakciók, reputációgyűjtögetés, napi küldetések, szakmák, achievementek, raidek, PvP... Ha egyszer valakit beszippant ezek együttes vonzereje, sokáig képtelen lesz kiszakadni Azeroth világából. 2014-ben ráadásul újabb kiegészítővel bővül a program, ami még több tartalommal, kényelmesebb funkciókkal, és nem utolsósorban ráncfelvarráson átesett karaktermodellekkel igyekszik magához édesgetni az erre fogékony játékosokat.

ADATOK

KIADÓ
Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

World of Warcraft: Cataclysm
2010 (BLIZZARD)

World of Warcraft: Mists of Pandaria
2012 (BLIZZARD)

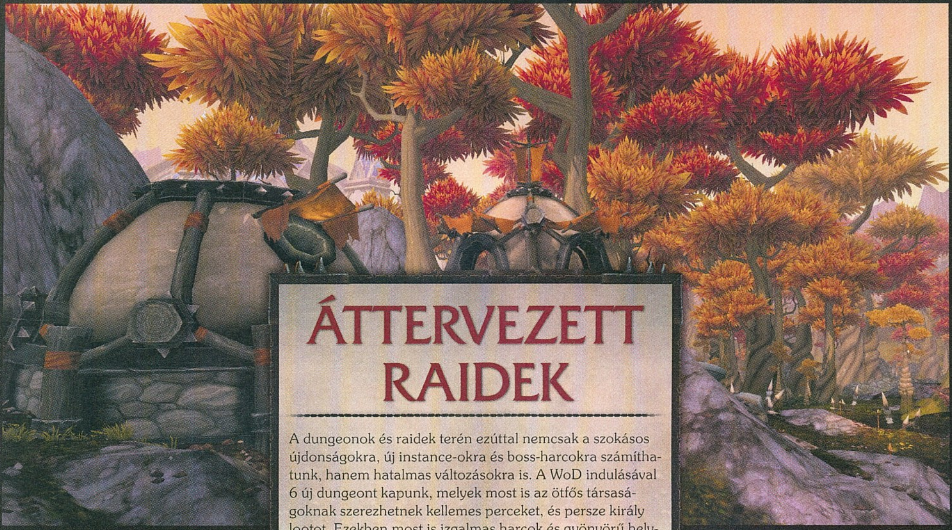
Folyamatosan veszít az aktív játékosaiból a World of Warcraft, de ez a kiegészítő sokakat visszacsábíthat.

ORKOK FÖLDJÉN

A kiegészítő címe Warlords of Draenor, amiből talán már sejthető, hogy az új helyszín Draenor világa lesz, mely egy brutális, vad vidék... volt valamikor, mielőtt darabokra szakadt volna, hogy aztán mi már Outland néven ismerjük meg. Azonban a Blizzard tervezői és történetmanipulátorai úgy gondolták, hogy ez nem akadálya annak, hogy Draenort visszahozzák számunkra, hiszen az időutazás mindig is szerves részét képezte a WoW-univerzumnak. Már a legelső kiegészítő megjelenése óta lehetőségünk volt a múltba tévedni, és átélni a Warcraft történelem fontosabb pillanatait. A készítők most sem féltek előhúzni ezt a dzsókert, a játékosok pedig ennek köszönhetően harminc évet repülhetnek vissza, egy olyan időszakba, mikor Draenor még viszonylag barátságos hely volt. Az új helyszín 10 zónára lesz bontva, melyek közt megtalálható Shadowmoon Valley (ami egyébként a Szövetség kezdőterülete lesz) vagy Nagrand, valamint egy új PvP helyszín, Ashran néven. Ez utóbbi különösen érdekesnek ígérkezik, hiszen az eddigi, ismert külső PvP területekkel ellentétben rengeteg kalanddal várja majd a játékosokat.

Ashran a Dark Portal környékén fekszik, ahova csak a 100-as szintű játékosok léphetnek be. Ez a terület nagyon hasonlít a Timeless Isle nevű zónához, ahol bármikor fenékbe billenthet az ellenséges frakció bármelyik játékosa. Hatalmas helyszínről van szó, amelynek birtoklásáért

Jelenleg még egyik képen sincs túl sok élet, a Blizzard első körben inkább a helyszínek bemutatására koncentrál, és ezen a téren tényleg nincs miért szégyenkeznük



ÁTTERVEZETT RAIDEK

A dungeonok és raidek terén ezúttal nemcsak a szokásos újdonságokra, új instance-okra és boss-harcokra számíthatunk, hanem hatalmas változásokra is. A WoD indulásával 6 új dungeont kapunk, melyek most is az ötfős társaságoknak szerezhetnek kellemes perceket, és persze király lootot. Ezekben most is izgalmas harcok és gyönyörű helyszínek várnak majd ránk, na és persze a történet egy részét is innen ismerhetjük meg. Újdonság, hogy végre lesznek 100-as szintű dungeonok is, tehát nem azonnal fogunk bevágódni a heroic verziókba, valamint a harcedzett játékosok challenge módokban is nekivághatnak ezeknek, ahol alaposan próbára tehetik képességeiket. Raidek esetében bevezetésre kerül a flexibilis raid fogalma, amiről azt kell tudni, hogy 10 és 25 fő között bármikor változtathatunk a létszámon, a játék ennek alapján fogja belőni a raid nehézségét. Külön érdekesség, hogy a raideket megszervezhetjük cross-realmeken keresztül is, tehát más szerverekről is jöhetnek emberek a csapatunkba.

a Horda és a Szövetség megállás nélküli harcot folytat, ami a játékosokra nézve annyit tesz, hogy az itteni „meccseknek" sosincs vége vagy eleje. A zónában rengeteg feladat vár a kalandorokra, folyton változó események teszik érdekessé azt. Lehet, hogy egyszer támadnunk kell, máskor pedig nyersanyagokat gyűjteni a védekezéshez. Létszámra vonatkozó korlát nincs, és a területre más szerverekről is érkezhetnek emberek. Az egész olyan lesz, mint Alterac Valley a kezdeti időkben.

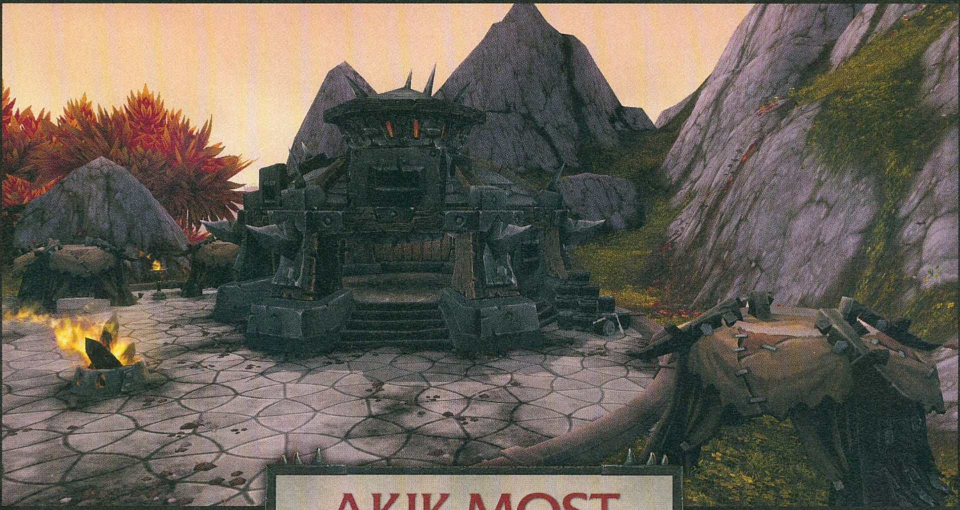
Természetesen az új területek számtalan új küldetést is rejtenek majd, melyek segítségével elérhetjük a játék új csúcsát, a 100. szintet. Új fajt vagy kasztot ezúttal nem kapunk, ami persze nem baj, hiszen minden további ilyen tartalom durván felborítaná az amúgy mostanra már viszonylag elfogadható állapotban lévő erőegyensúlyt. Külön érdekesség, hogy amennyiben most kívánunk csatlakozni a World of Warcraft világába, akkor lehetőségünk lesz azonnal 90-es szintre felléptetni karakterünket. Kétségtelen,

hogy sokak számára, akik hosszú évek alatt nevelgették hőseiket, ez elég megbotránkoztató lehet, hiszen egy villámgyorsan felhúzott karakter tulajdonosa sokszor nincs tisztában annak képességeivel, ám ezt ellensúlyozandó ezek az újoncok egy speciális helyszínen kezdik meg életüket, ahol Draenor inváziós seregét kell megállítaniuk. Valami olyasmire lehet tehát számítani, mint a Death Knightok kezdőterülete.

GARRISON BÁCSI

Az expanzió legizgalmasabb részét kétségkívül a helyőrségek megjelenése jelenti, aminek kapcsán valószínűleg minden WoW-rajongó azonnal felkapja a fejét. A Blizzard munkatársai már régóta törik a fejüket, hogyan tudnának a játékosok számára saját házakat, guild-szobákat vagy akár városrészeket biztosítani. Ugye a player housing fogalma nem új keletű dolog, már az ezer éve halott Star Wars Galaxiesban is találkozhattunk ezzel, ahol a játékosok lényegében a bolygók egész felületét népesítették be saját készítésű épületeikkel, kertjeikkel, szobraikkal. Mivel a World of Warcraft területei oly módon lettek kialakítva, hogy erre nem alkalmasak (instance-olt házakat nem akartak a készítők), ezért új megközelítésre volt szükség. Ezért aztán a fejlesztők kitalálták, hogy minden játékos saját helyőrséget építhet, ami fix helyen jelenik meg a pályán. Jó néhány előre meghatározott ilyen terület lesz majd, tehát nem kell mindenkinek ugyanoda letelepednie. A módszer a már ismert phasing technológia alapjaira épül, vagyis mindenki csak a saját kis komplexumát látja. Ha behív maga mellé egy ismerőst a csapatba, akkor a társ is a vezető helyőrségét bámulhatja, vagyis ezáltal van lehetőség bárkit elhívni a saját kecóba.

Ami igazán érdekessé teszi a dolgot, hogy itt nem szimpla házak felépítéséről van szó. Ezeket a helyőrségeket úgy kell elképzelni, mint a Warcraft-sorozat bázisait, ahol



többféle épület kap helyet. Lesz ugye a központi struktúra, amit akár már a távolból is észrevehetnek a meghívott játékosok, valamint felhúzhatunk köré saját házakat is, melyeket három méretben kínál számunkra a játék: a kisebbek közt találhatunk olyan, a szakmákhoz szükséges épületeket (eladókkal együtt persze), mint az alkímialabor, a gépészek garázsa, vagy az ékszerkészítők menedéke. Ezeknek köszönhetően nem szükséges a fővárosok utcáit róni azért, hogy beolvasszuk az összeszedett érceinket, vagy elkészítsünk pár flaskát az esti raidre. A közepes épületek még hasznosabb funkciókat rejtenek, hiszen megtalálható köztük például a kereskedelmi állomás (azaz helyi aukciósház), a fogadó, vagy a pet-istálló, amiben kis háziállatainkat tárolhatjuk. A legnagyobb komplexumok is izgalmasnak ígérkeznek: itt találhatjuk a barakkokat, a fegyvertárat (armory), az akadémiát (academy), a varázslótornyot (mage tower), vagy a hátasaink tárolására alkalmas istállót is.

AKIK MOST KEZDENÉK

Sokan igyekeznek távol maradni a World of Warcraft nevű szenvedélybetegségtől, pedig a Blizzard nevű szörny folyamatosan a partra veti polipcsápjait, hogy mindenkit magához édesgessen. Az első cukorkát akkor kapjuk, ha hivatalos weboldalukon rákattintunk a „játszd ingyen a WoW-ot" bannerre, ahol pár adat kitöltése után máris letölthetjük a Starter Editiont, ami 20. szintig engedi az újoncokat megismerkedni Azeroth világával – ez a megoldás most már minden Blizzard-játék esetében elérhető, a Diablo III-ból és a StarCraft 2-ből is van ingyenes változat. Emellett, ha igazán elszántnak érezzük magunkat, és szeretnénk tényleg fejest ugrani a WoW csatáiba, a következő kiegészítő megvásárlásával azonnal felhúzhatjuk hősünket 90. szintre, aminek köszönhetően a szamárlétrán már csak 10 fokot kell lépdelni a maximális 100. szintig. Problémát maximum csak az jelenthet, ha időközben megvásároljuk a játékot, ugyanis nem mindig megy zökkenőmentesen a karakterek mozgatása a fiókok között.

Minden épületet egyenként fejleszthetünk is, de a nagyobb struktúrák különféle bónuszokat is adnak. Ilyen például a 10%-kal gyorsabb utazás, az 5%-kal nagyobb közelharci sebzés, vagy egy olyan buff, aminek köszönhetően a gyűjtögető szakmák több nyersanyagot adnak. Mindegyik épülettípus tehát más-más buffot, bónuszt nyújthat számunkra, melyeket fejleszteni is lehet. Természetesen a felhúzott objektumok, illetve akár a teljes helyőrség is csinosítható: trófeákkal, dísztárgyakkal lehet feldíszíteni, de még bútorok is faraghatók a kényelem és a luxus érdekében – az ehhez szükséges nyersanyagok más játékosoktól is beszerezhetők.

És ha azt gondolnánk, hogy itt véget is ér a helyőrség funkciója, akkor tévedünk, ugyanis mindegyikhez toborozhatunk és találhatunk követőket, akik hasznos segítséget nyújthatnak a fenntartásukhoz. Elküldhetjük őket különféle küldetésekre (például nyersanyagokat gyűjtögetni a szakmánkhoz), kincsvadászatra, amivel még epic cuccokat is hazahozhatnak. A követőknek lesz saját szintje, tárgyaik, valamint képességeik, melyek befolyásolhatják, milyen munkákra a legalkalmasabbak, valamint különféle ritkaságúak lesznek, tehát értelemszerűen az epic rajongó ritkább kincseket találhat, és több képességgel rendelkezik majd, mint zöldfülű kollégája. Ugyanúgy szintet lépnek, fejlődnek, mint a játékosok, sőt, még az is előfordulhat, hogy egy küldetés alkalmával fogságba esnek, és a gazdájuknak kell majd kimenteni őket egy dungeon mélyéről. Azt azért nem gondoltuk volna, hogy a Pandaria kertészkedése után pont az olcsó munkaerő kiaknázása lesz a kiegészítő egyik legjobban várt funkciója...

VIHAR KÖZELEG

A helyőrség megjelenése mellett persze kismillió más dolog is változik a 6.0-s verzió érkezésével, melyekből a teljesség igénye nélkül igyekszünk most párat kiemelni. Először is fontos megemlíteni,

hogy hatalmas változáson mennek keresztül a raidek. Eddig ugye voltak 10 és 25 fős darabok, heroic és normál változatban. Ezek most megszűnnek, helyüket pedig egy egész érdekesnek tűnő kezdeményezés veszi át: a raidek létszáma változó lesz, azaz 10 és 25 fő között bármennyi játékos részt vehet bennük, a rendszer pedig ennek tükrében változtatja az ellenfelek életerejét és azok képességeit, valamint a loot mennyiségét. Úgy néz ki, hogy négy nehézségi fokozat lesz: LFR, Normal, Heroic és Mythic, mely utóbbi a profi guildek számára nyújt majd kihívást és szórakozást. A gond az, hogy a Mythic raidek már kizárólag 20 emberre vannak szabva, azaz itt már nem lehet trükközni a létszámmal, aminek persze a sok kisebb céh nem feltétlen fog örülni, hiszen így kénytelenek lesznek vagy új tagokat szerezni, vagy máshová beolvadni, feltéve, ha szeretnének hasonló értékű lootokat begyűjteni, mint a kiegészítő érkezése előtt. A Blizzard tervezői egyébként azt szeretnék, ha háttérbe szorulnának a Raid Finderrel indított portyázások, ezért különféle bónuszokkal készülnek azoknak, akik csapatba verődve vágnak neki a kalandoknak. Ezt hivatott segíteni az új, böngészős csapatkereső is, amivel komolyabb raideket és egyéb eseményeket lehet megszervezni. Természetesen az új területtel együtt kapunk egy rakás új dungeont is, pontosabban hatot, melyek közt megtalálható lesz a ráncfelvarráson átesett Blackrock Spire is, amihez idősebb WoW játékosnak fűződhetnek kellemes emlékekei. Végre lesznek normál, 100-as szintű instance-ok is, a heroic változatok pedig jóval nehezebbnek ígérkeznek, mint a Pandaria nevetségesen könnyű katakombái.

Idén csak egy nagyobb frissítés érkezett a játékhoz, így már tényleg itt volt az ideje egy újabb kiegészítőnek

Visszasírjuk azokat az éveket, mikor a Star Wars: Galaxiesban egymás hegyén-hátán álltak a játékosok települései: a phasing miatt itt egészen biztosan nem alakul majd ki ilyen helyzet

Sok változást tapasztalhatunk majd a tárgyak terén is. Kezdjük azzal, hogy végre felszabadíthatunk egy rakás tárolóhelyet, hiszen a quest itemek mostantól nem a zsákjainkból veszik el a helyet, sőt, még külön fakkokat is felhúzhatunk, segítve a rendszerezést. Ezt tetézi, hogy az eddiginél sokkal átláthatóbb kezelőfelületet kapunk, ami mondjuk rá is fért már a játékra, így nyolc év után. Ezenkívül rengeteg tárgystatisztika esetében is számíthatunk változtatásokra, méghozzá elég komolyakra. Megszűnik a reforging lehetősége, elbúcsúzhatunk a meta-gemektől, valamint jóval kevesebb tárgyat lehet majd enchantolni, cserébe viszont sokkal nagyobbak lesznek az így kapott bónuszok.

NEM SZABADULHATSZ

Ha azon töprengenétek, hogy vajon kihagytunk-e valamit a fenti felsorolásokból, akkor be kell vallanunk, hogy nem is keveset. Ahhoz ugyanis, hogy felsoroljuk a teljes változtatások listáját, valószínűleg nem lenne elég a PC Guru e havi száma. Egy biztos: a Warlords of Draenor rengeteg meglepetéssel és újdonsággal vár mindenkit, melyeket olvasva és látva tudjuk, hogy mi sem fogunk tudni ellenállni a csábításának. Úgy tűnik, hogy a World of Warcraft még ennyi év elteltével is tud újat mutatni – ha eddig nem próbáltad, akkor azért, ha pedig már kiszálltál, akkor azért pakold majd be a kosaradba!

[ÍRTA KREDENC] HA VALAKI HOZZÁM HASONLÓAN CSALÓDOTT A DIABLO III-BAN, TALÁN NEM JÖTT IZGALOMBA AZ ELSŐ EXPANZIÓ BEJELENTÉSEKOR. ELSŐSORBAN NEKIK SZÓL EZ A BEMUTATÓ, MERT AZ EDDIG LÁTOTTAK ALAPJÁN MINDEN REMÉNYÜNK MEGVAN RÁ, HOGY VISSZATALÁLJANAK SANCTUARYBA, ÉS ÚJ ESÉLYT ADJANAK MAGÁRA HAGYOTT HŐSEIKNEK.

Lássuk be: Sanctuary nagyon megszívta ezt az angyal-démon-nephalem triumvirátust. Mindig jön egy hős, mindig végigveri a kénköves pokol összes teremtményét, aztán mindig beesik egy légy a levesbe, és kezdődik az egész elölről, lehet felépíteni az újabb Tristramot valahol másutt. Legutóbb is így volt: ugyan derékba törtük Diablo és bratyói karrierjét a mennyeknek országában, de a nagy lootolás közepette nem ártott volna jobban figyelni a főördög lelkét rejtő éjfekete lélekkőre, mert hát a mesék és a zs-kategóriás játékforgatókönyvek szabályai szerint az ilyen csecsebecse hajlamos rossz kezekbe kerülni. Épp, mint most. Sőt, ezúttal még nagyobb a gáz, ugyanis a nevezett kacsók egy valamikori jófiúhoz tartoznak, márpedig (ismét csak az idevágó passzusok alapján) e történetekben általában a pandúrból lett rablók a legnagyobb genyók.

A mélyebb RPG-elemek ugyan nem térnek vissza, de még így is sok újdonság várható a kiegészítőtől.

A HALÁLI ANGYAL ÉS A SZENT VITÉZ

A nevezett friss főgonosz Malthael, aki egykoron az égi kórus tagjaként, mint a bölcsesség arkangyala funkcionált, bár elég hipszter volt a jóember, magának való különc, aki egy szép napon (valamikor a Világkő pusztulása után) bevágta maga mögött a kristályajtót, és nyom nélkül eltűnt a felhőpamacsok közül. Nos, mint a Reaper of Souls (vagy ha úgy tetszik, az Act V) elején kiderül, a szárnyas emberféle időközben átképezte magát, immár ő tölti be a halál angyala posztot, és ha egy ilyen meghasonlott idióta ölébe pottyan egy kőbe zárt patás, abból tutira nagy káosz lesz. Épp, mint most.

Az egyensúly azonban nem borulhat fel, így ha fejünk felett sötét felhők gyűlnek, valaki biztosan kezünkbe nyom egy esernyőt. Jelen esetben ezt a funkciót egy keresztes lovag tölti be, egy feltuningolt paladin a zakarumi szentegyház fényhívő nyájából, aki még a Mefisztó-féle megrontás előtt odébbállt, és most szent kötelességének tekinti a gonosz teljes kipurgálását Sanctuary földjéről. Szóval egy nehézvasba öltöztetett tankról van szó, pajzzsal és láncos buzogánnyal, aki nemcsak állja a csapásokat, de középtávolról bőszen osztja is azokat, míg erejéből (avagy erőforrásából) telik, azaz összes dühe el nem párolog. Eszköztárában persze megtalálhatók a mágiák is, például a Justice, vagy a mennyekből villámként lecsapó Fist of the Heavens, no meg az önmagát és harcostársait védő/gyógyító, ellenségeit sebző/gyengítő aurák, a gyors helyváltoztatásra pedig ott a Steed Charge, mely használatakor egy izzó paripára pattanva törhetünk ki szorult helyzetünkből. A nosztalgia könnyei pedig akkor törnek majd elő az ős-diablósokból, ha elsütik a Blessed Hammert – mert hát a hammerdinek ősi tradícióját kárhozat is lenne megtörni...

ADATOK

KIADÓ **Blizzard**

FEJLESZTŐ **Blizzard**

MŰFAJ **akció-szerepjáték**

MEGJELENÉS **2014**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **70%**

STÍLUSMINTA

Diablo II: Lord of Destruction 2001 (BLIZZARD)

Diablo III 2012 (BLIZZARD)

HATÁRTALAN SZABADSÁG

Persze annak sem kell elkeserednie, aki ragaszkodik régi, jól bevált hőséhez, sőt, mind az öt alapkaszt kap egy-egy új skillt, hogy felnőjön az áldásosztó kollégához. A barbár hatalmas kősziklákat zúdíthat a szörnyek nyakába, a varázsló fekete lyukba ránthat egész mobokat, a monk villámként cikázhat ellenfelei között, a démonvadász fegyverei golyószóróként osztják a halált, zombikutyás sámánunk pedig egy piranháktól

Az enchantolás mellett a kovácsolás is nagyobb hangsúlyt kap, hiszen a mesterembereknél most már akár legendás cuccokat is le lehet gyártatni, így minden meglesz a nagy kalandhoz

Eddig a loot miatt volt érdemes kitartani a játék mellett, mostantól viszont a tartalmon lesz a hangsúly, hála a véletlenszerűen generált kalandoknak

nyüzsgő tavat idézhet a szerencsétlenek alá, amelynek közepéből egy hatalmas, aligátorszerű bogadile emelkedik ki és nyeli el áldozatát. Maxra húzott karaktereinket egészen a hetvenedik szintig tápolhatjuk tovább, miközben Tyrael oldalán kivesszük részünket Westmarch ostromából Malthael zombiangyalai, a reaperek ellen, keresztülvágunk Blood Marsh boggitoktól nyüzsgő ingoványán, bejárjuk ama létsíkokat, amelyek elmondhatatlan borzalmakkal várnak ránk a leölt Realm Walkerek szarva között csalogató portálba lépve, és végül egy mindent eldöntő végjátékra visszatérünk a Pandemonium kíntól átitatott falai közé. Igen, a Pandemoniumba, amely minden alkalommal véletlenszerűen épül fel, ahol elhagyott helyőrségekben elfeledett szörnyek lesnek ránk, az idő csapdájába dermedt ősi csaták kelnek életre körülöttünk, és halálos csapdák között kell utat törnünk a halál angyalának trónusához. Ha pedig már a hetvenedik szintet is letudtuk, tovább lépkedhetünk felfelé a paragon-rendszer lépcsőfokain, ahol a határ a csillagos ég, hiszen semmiféle szintlimit nem áll már utunkba. Sőt, ez a fejlődés immár nem karakterhez, hanem accounthoz kötött, így mind a Normal, mind a Hardcore ligában indított összes hősünk ugyanarra a paragon szintre kerül, hogy a szintlépésekkor kapott paragon pontokat szét- és újraoszthassa négyféle kategória „perkjeire", megfelelve a mind nagyobb kihívásoknak.

Ráadásul nemcsak a szintek határvonalai mosódtak el, hanem Sanctuary mezsgyéi is: a megszokott kampánymód mellett találunk egy Adventure Mode opciót is, amely egyfajta sandbox játékélményt kínál: minden terület megnyílik, az összes waypoint elérhetővé válik, így valóban oda megyünk, és azt csinálunk, amit csak akarunk, hogy kedvenc instánkban kaparjuk össze a lootnak valót. Ám hogy ez ne legyen túl unalmas grind, kapunk opcionális feladatokat is: ölj meg egy bosst vagy egyedi ellenséget, teljesíts egy eventet, vagy pucolj ki egy dungeont, felidézve kicsit a kedves emlékű Den of Evil szellemét. Még izgalmasabbnak ígérkezik a Nephalem Rift, amely véletlenszerűen felépített pályákkal, és akár tíz szint mélységű katakombákkal várja a bátor kalandozókat, nyakukba zúdítva a játék összes szörnyét, minden elképzelhető és elképzelhetetlen kombinációban. Mindezekért pedig kellemes jutalom üti a markunkat, amely remélhetőleg az új loot rendszernek, illetve a március 28-án kapuját bezáró aukciósház hiányának köszönhetően valóban használható lesz, így nem másoknak farmoljuk a goldot, hanem saját hőseinknek a jobb cuccokat. Azt is fontos kiemelni, hogy a választás szabadsága a nehézségi szintekre is kivetül: akár a kampányban, akár a kalandmódban az öt szint (Normal, Hard, Master, Expert, Torment) bármelyikében útnak indulhatunk, képességeinkhez vagy kedvünkhöz szabva a kihívás mértékét – vagy épp klánunk velünk küzdő tagjaihoz, hiszen a Reaper of Souls immár ezt a lehetőséget is elhozza számunkra. Mert hát a Blizzard szerint a Diablo egy társas élmény, amivel egyben választ is kaptunk a „lesz-e offline mód" vissza-visszatérő kérdésére...

MISZTIKUSAN MESTERI

Amint pedig hősöd az epikus összecsapásokból, vértől csatakosan, de arannyal tömött zsebekkel visszatér a városba, a fénylő tallérokat bátran rábízhatja a mesteremberekre, akik szintén elvégeztek egy gyorstalpalót, így újabb receptek várnak ránk, hogy még pompásabb, akár legendás cuccokat készítsünk magunknak. És nemcsak a kovácsnál vagy a drágakövesnél: a fejlesztés közepén száműzött Mystic visszatalált Sanctuaryba ekhós szekerén, így immár az ő szolgálatait is igénybe vehetjük, hogy megváltoztassuk mesés kincseink kinézetét, egyéni külsőt szabva nekik, no és ami ennél is fontosabb, statjait, hogy a lehető legjobb bónuszokkal szolgáljanak minket az újabb démoni csatákban.

A csatákban, melyek reményeink szerint vég nélkül folytatódnak hosszú hónapokon át – mert sokunk számára a Reaper of Souls nem Malthael ámokfutása miatt tűnik izgalmasnak, hanem azért, mert azt reméljük, az expanzióval végre megkapjuk azt a játékot, amire a Diablo 2 óta várunk, és aminek a Diablo 3-nak lennie kellett volna. Márpedig erre tényleg megéri várni.

[ÍRTA CHRIS] **A Blizzard végre kihozta az idei BlizzConra a saját MOBA-játékát, és a program a látottak alapján már abszolút sínen van. A fejlesztők új névvel és új koncepcióval közelítenek a rajongók felé, mi pedig megnéztük, hogy mekkora sikerre számíthatnak a riválisok gyűrűjében.**

A 2013-as BlizzConra indulva tele voltunk kérdésekkel, kíváncsian arra, vajon mit rejtegetnek előlünk olyan gondosan. Talán a titkos Titan fedőnevű projektről hull le a lepel? Vagy végre láthatunk valamit a hosszú évek óta készülő DOTA-játékból? Utóbbi már nagyon is megérdemelte volna, hogy középpontba kerüljön, hiszen sorsa az elmúlt években igen sanyarúra sikeredett. Azt ugye sokan tudjátok, hogy mi az a DOTA, igaz? A DOTA a Defense of the Ancients rövidítése, egyben egy műfaj, amely Warcraft III modként kezdte pályafutását. A Blizzard terméke ugyanis remek szerkesztőeszközöket biztosított ahhoz, hogy a rajongók kiélhessék kreativitásukat, és ennek köszönhetően született meg az a mostanra már különálló műfaj, amit MOBA-ként emlegetünk. A Blizzard először ott hibázott, hogy nem védette le a DOTA nevet magának, amire a Valve azonnal le is csapott, és ugyan ők is ültek rajta pár évet, idén nyárra „elkészültek" az ingyenes DOTA 2-vel, amit azóta is folyamatosan fejlesztenek, toldozgatnak. Így lett a DOTA 2 a világ egyik legnépszerűbb videojátéka, amit milliók játszanak nap mint nap.

Időközben más konkurensek is felütötték a fejüket a piacon – elég hosszú ideje tart már a két piacvezető, a DOTA 2 és a League of Legends párharca. Kétségtelen, hogy nagyon nehéz dolga van most a Blizzardnak, ha megpróbálja beékelni magát a két szuperprodukció közé. Az nem elég, ha a játékuk szimplán csak jó lesz; egész egyszerűen valami újat, valami mást kell nyújtania ahhoz, hogy életképes maradjon. Most, hogy a fejlesztőknek végre sikerült majdhogynem révbe érniük saját MOBA-juk fejlesztésével, lehetőségünk akadt első kézből megnézni, hogy min ügyködtek az elmúlt évek alatt: végre megtudtuk, hogy van-e keresnivalója egy újabb ilyen műfajú alkotásnak a piacon. Nos, nagyon úgy tűnik, hogy van. A Heroes of the Stormnak minden esélye megvan arra, hogy betömjön egy olyan piaci rést, amiről nem is tudtuk, hogy létezik – de ne szaladjunk ennyire előre!

A BlizzCon legnagyobb bemutatója mindenképp a HoTS volt. Ennyi év után ideje volt már előállni vele, Blizzard!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

DotA 2
2013 (VALVE)

KOPRULU, AZEROTH ÉS SANCTUARY HŐSEI

Bár a MOBA-játékok hihetetlen népszerűségnek örvendenek (aminek egyik jele, hogy a tesztünk elkészítése óta mi se igazán tudunk leszakadni a DotA 2-ről), ettől függetlenül talán nem túlzás kijelenteni, hogy csak egy hardcore réteg számára nyújtanak szórakozást. A műfaj játékmenete viszonylag egyszerű, szabályaiba könnyen beletanulhat bárki, mélysége mégis sokakat eltántoríthat attól, hogy huzamosabb ideig kitartsanak valamelyik MOBA mellett. A főbb elemek minden esetben ugyanazok: két csapat küzdelmét követhetjük figyelemmel, melyeknek célja a pálya átellenes végében lévő bázisok elpusztítása. Egységgyártás nincs, mégis rengeteg dologra kell odafigyelni. A játékmenet mindenkitől megkövetel egy alapszintű stratégiai érzéket, a hősök

ARANYBÓL ÉPÜLT VILÁG

Bár a Heroes of the Storm ingyenesen játszható játékként kezdi meg a pályafutását, azért az sejthető, hogy fizetős tartalmat is találunk benne, mely nagyon úgy tűnik, hogy hasonló koncepciót követ majd, mint a Blizzard másik free-to-play játéka, a Hearthstone. Győzelmeinkért itt is aranyat kapunk (ugyanúgy lesznek napi küldetések is), melyekből egyedi öltözeteket, fegyvereket, valamint hátasokat vásárolhatunk magunknak. Ez utóbbi extra igazán érdekesnek ígérkezik, ugyanis a programban lehetőségünk van bármikor hátasra pattanni, és így egy kicsivel gyorsabban mozogni, bár ilyenkor képességeket nem használhatunk. Képzelhetitek, milyen látványt nyújt egy vörös Diablo, amint egy szürke Kodó hátán üget...

képességeinek helyes használata pedig többnyire elengedhetetlen ahhoz, hogy győzelemre vezessük csapatunkat, és meglegyen az a sikerélmény, ami tovább ösztönözhet egy újabb mérkőzésbe való belépésre. Kétségtelen, hogy egyesek számára ez a műfaj nem túl csábító, hiszen egyrészt nehezen tanulható, rengeteg idő szükséges ahhoz, hogy akár középszintű játékos váljon valakiből, másrészt maguk a mérkőzések is 40-60 perc hosszúak, ami egyes fejlesztők – és egyes játékosok szerint is – túl sok idő ahhoz, hogy egyhuzamban a gép előtt töltsük.

Nos, úgy tűnik, hogy pontosan jól látják a műfaj gyengeségeit a Blizzard műhelyében, ahol készülő MOBA-játékuk, a Heroes of the Storm azoknak a felhasználóknak igyekszik örömet szerezni, akik ugyan kíváncsiak erre a „világra", de eddig nem mertek, vagy az előbb említett hátrányok miatt nem akartak bepillantani a függöny mögé. A HotS a konkurenseihez képest rövidebb meccseket kínál, szabályai gyorsabban megtanulhatók, a program ugyanakkor változatos és izgalmas játékmenetet rejt, ami sok tekintetben különbözik attól, amit eddig MOBA-ként ismertünk. De ettől persze nem feltétlenül lesz rossz, sőt!

A KÜLÖNLEGES HOZZÁVALÓK

Mint azt valószínűleg sokan tudjátok, egy MOBA gerincét a hősök vagy bajnokok jelentik. A DotA 2-ben és a League of Legendsben több mint száz hőssel eshetünk egymásnak, amihez képest a Heroes of the Storm 18 figurája kicsit megmosolyogtató mennyiségnek tűnik. Ezért aztán a HotS nem számokkal, hanem világának utánozhatatlan varázsával igyekszik felvenni a versenyt a piac többi szereplőjével, ugyanis a játszható karakterek mindegyike a Blizzard-univerzumok valamelyik híres alakja. Ennek köszönhetően a programban egymás mellett vagy ellen harcolhat Diablo, a pokol folyton pórul járó ura, Arthas, a Warcraft fagyos hercege, vagy Kerrigan, a StarCraft rasztás királynője. Hősnek választhatjuk az olyan kultikus karaktereket, mint Tyrial, Thrall, Zeratul, akiknek neve valószínűleg ismerősen cseng mindazok számára, akik már játszottak a Diablo-, a Starcraft-, vagy a Warcraft-játékok valamelyikével. 18 ikonikus szereplő, akiknek neve már beleégett a játékvilágba – és ez bizony egy igen erős ütőkártya a Blizzard kezében.

Arthas és a Warcraft-világ a bemutatott próbaváltozat gerincét adta, nem véletlenül: az egész MOBA-stílus egy Warcraft-modból ered, így hülye lenne a Blizzard ezt nem kihangsúlyozni

E hősök természetesen egyedi képességekkel és tulajdonságokkal lettek felruházva, és ezeket ügyesen be is csempészik a csataterekre. Elég csak ránéznünk e skillekre, és tudjuk, hogy milyen változatos mérkőzéseknek nézünk elébe: a Stiches nevű karakter például láncos kampóját eldobva magához ránthatja ellenfeleit, Diablo tüzet okád, Arthas pedig csapásaival megfagyaszthatja ellenfeleit. Hasonlóan más MOBA-játékokhoz, ezeket a hősöket is más-más kategóriákba sorolhatjuk. Az Assassinok okozzák a legnagyobb sebzést, a Warriorok pedig könnyedén dolgozzák fel az őket ért támadásokat, továbbá béníthatják az ellenfél mozgását. Találkozhatunk Support karakterekkel, akik gyógyíthatják társaikat, vagy választhatunk magunknak Specialistát is, aki egyedi képességeivel tör borsot az opponensek orra alá.

A KASZTOK ÉS A HŐSÖK VILÁGA

ASSASSIN

Az Assassinok a játék sebzésosztói, akik képesek pillanatok alatt maguk alá gyűrni az ellenfél játékosait. Óvatosan kell megválasztaniuk csatáikat, ugyanis életerejük és páncélzatuk alacsony.

WARRIOR

A harcosok közt találjuk a Blizzard-univerzum leghíresebb hőseit és gonosztevőit, mint például a jó öreg Diablót. Közelharci karakterek, akik rengeteg sebzést képesek elviselni, valamint kiosztani.

SUPPORT

Bár a támogató hősök egyedül nem túl sokra vihetik, ők azok, akik eldöntik egy csata kimenetelét. Társaikat gyógyíthatják, képességeiken javíthatnak, és sok meglepetést tartogatnak ellenfeleik számára.

SPECIALIST

A specialisták körébe tartoznak azok a hősök, akik képességeikkel a csapatharcokban és a tornyok elleni küzdelemben is hasznosak lehetnek. Ahogy nevük is sejteti, igazán különleges képességekkel rendelkeznek.

Hőseink természetesen tapasztalati pontot is szereznek, amiből szintet lépnek és új skillekkel gazdagodnak. Különlegesség, hogy itt sem a hagyományos elemek fogadják a játékosokat, tehát nem szintenként kapjuk az elosztható képességpontokat, hanem 3-4 fokonként választhatunk magunknak egy úgynevezett talentet abból a háromból, amit a program felkínál számunkra.

ZÖLDELLŐ HARCMEZŐKÖN ÁT

A HotS alapjait tekintve nem sokban különbözik attól, amit más MOBA-játékokban már megtapasztalhattunk. Egy mérkőzés két ötfős csapat küzdelméről szól, akiknek célja, hogy elérjék és elpusztítsák az ellenfél erődítményét, amit három sávon közelíthetnek meg. Ezeken védelmi tornyok és kapuk vannak elhelyezve, melyek egyrészt meggátolják a továbbhaladást, másrészt elég komoly sebzést okoznak mindazoknak, akik közel merészkednek hozzájuk. Ezért aztán creepekre, azaz bizonyos időközönként automatikusan meginduló seregekre van szükség ahhoz, hogy a hősök becserkészhessék és lerombolhassák a tornyokat, így nyitva rést az ellenfél védelmén. Ez idáig valószínűleg minden MOBA-játékos számára ismerősen cseng, ugye?

A program legnagyobb különlegessége az, hogy nem csak egyetlen térképen zajlanak a harcok. Egy mérkőzés itt nem csak annyiból áll, hogy megyünk előre, lenyomjuk az ellenfél tornyait, aztán 30-40 percen keresztül birkózunk egymással. A játékmenetet különféle hadszínterek, az úgynevezett battlegroundok teszik érdekessé. A BlizzConon bemutatott verzióban jelenleg négy ilyet láthattunk, melyek mindegyike nagyjából követi a szokásos felépítést, vagyis találunk rajtuk három sávot, a sávokon pedig tornyokat és kapukat – ám itt véget is érnek a hasonlóságok. Minden pályán akad ugyanis egy speciális esemény, ami gyakorlatilag teljesen átalakítja az aktuális mérkőzés menetét. Az egyik pályán például elátkozott aranytallérokat kell gyűjtögetnünk addig, amíg a szellemhajó kapitányának kapzsiságát nem sikerül kielégítenünk; amelyik csapat játékosai hamarabb összeszedik a pénzt, maguk mellé állítják a kapitányt, aki ágyúival alaposan megszórja az ellenfél tornyait, így könnyítve meg, hogy az adakozók benyomulhassanak a bázisra. Egy másik hadszíntéren viszont már egészen más vár a küzdő felekre. Itt különféle relikviákat kell összegyűjteni, melyek véletlenszerű helyeken jelennek meg a pályán (erre egyébként időben figyelmeztet a játék, hogy mindkét csapat elindulhasson az irányukba); amelyik gárdának előbb sikerül felszednie három kegytárgyat, az megszerzi a helyi sötét nagyúr kegyeit, aki aztán elátkozza az ellenfél seregét és tornyait – ha ez sikerül, pillanatok alatt le lehet rohanni a másik felet. De lesz olyan battleground is, ahol a csapat egyik tagját transzformálhatjuk át legyőzhetetlen félistenné, akivel aztán végigmasírozhatunk ellenfeleik füstölgő

Helyszínből már most több van, mint az egyetlen térképet tartalmazó DotA 2-ben. Persze azzal összehasonlítani nem egészen fair, hiszen a Heroes of the Storm szellemisége és játékmenete teljesen más, mint a rivális Valve-játéké.

holtestein át a bázisig, illetve olyan térkép is akad, ahol nemcsak a felszínen, hanem alatta, a bányákban is zajlik a harc. Ez már mindjárt érdekesebbé teszi a játékot, ugye? Ezenkívül újdonság még a zsoldostáborok megjelenése, melyekből 2-3 található egy csatatéren. Ezekben pontosan azt találhatjuk, amit a nevük is sejtet: felbérelhető harcosokat. Ha sikerül legyőznünk őket, akkor mellénk szegődnek, ami jó kis hátszelet biztosíthat egy sáv tolásánál, hiszen a bérencek könnyedén maguk alá tiporják a szerencsétlen ellenséges creepeket, vagy szerencsésebb esetben hősöket. Ezek a zsoldosok elég ritkán születnek csak újra, kegyeikért pedig mindkét fél küzd, szóval ez is egy újabb érdekes csavart jelent a játékmenetben.

A KEVESEBB JOBB?

Ez persze mind nagyon izgalmasnak hangzik, de veterán DOTA- vagy LOL-játékosoknak azért gyanúsan kevésnek tűnhet az eddig ismertetett információhalmaz. Mi a helyzet más MOBA-elemekkel? Nos, egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy ennél mélyebb stratégiai vonallal nem igazán találkozhatunk a Heroes of the Stormban. Az egyik legfurcsább dolog, hogy a játékban például nincsenek tárgyak, tehát a képességeink megfelelő használata döntheti el egy csata kimenetelét. Ennek megfelelően nem kell aranyat gyűjtenünk, nincs last hit vagy deny, ami például a DotA 2 egyik lényegi eleme. Tornyokból is kevesebb van, valamint a pályák is nagyjából fele akkorák, mint a konkurencia termékeiben. A készítők nem titkolt célja az volt, hogy a Heroes of the Storm mérkőzések sokkal egyszerűbbek, sokkal pergősebbek legyenek, mint amihez a MOBA-rajongók már hozzászokhattak: itt húsz perc alatt eldől, hogy a két csapat közül melyik kerül ki győztesen a küzdelemből, ennél tovább ugyanis soha nem tart egyetlen mérkőzés sem. Ráadásul a harcok dinamikája is eltér a DotA 2-ben tapasztaltaktól. Míg a Valve játékánál a csata leginkább egy szamurájküzdelemre hasonlít, ahol egy szempillantás alatt eldőlhet, hogy ki győzedelmeskedik, addig itt kényelmesen, megfontoltan dönthetünk a visszavonulás mellett. Hogy kiket is szeretne megszólítani a Blizzard a Heroes of the Stormmal? Nos, valószínűleg nem a kőkemény DotA 2- vagy League of Legends játékosokat. Sokkal inkább azokat, akiknek nincs idejük, energiájuk, vagy kedvük órák százait beleölni egy hasonló játékba, de érdekli őket a műfaj. A HotS egyértelműen azokat veszi célba, akik kíváncsiak arra, hogy mitől olyan népszerű ez a MOBA, vagy egész egyszerűen csak belecsömörlöttek a konkurencia időrabló programjaiba. Ez a megközelítési módszer pedig egyelőre nagyon is életképesnek tűnik. Ha van cég, amelynek sikerülhet betörni erre a piacra, akkor az minden bizonnyal a Blizzard – az a csapat, mely köztudottan olyan minőségi normát állítottak fel maguknak, ami messze túlmutat a szokásos célokon.

Azt gondoltuk, a világnak nem kell még egy MOBA, aztán jött a Blizzard és a Heroes of the Storm. Ez instant get!

BLACKGUARDS

[IRTA KREDENC] A point and click kalandjátékokat és a klasszikus RPG-ket egyetlen evolúciós lépcsőfok választja el egymástól, a Daedelic gárdája pedig új játékával épp e küszöböt készül átlépni. Elő a fáklyákat, sötét idők és még sötétebb cimborák várnak ránk!

Úgy tűnik, a német kalandjáték-fejlesztők életében eljön a pillanat, amikor úgy érzik, nekik feltétlenül szerepjátékot kell készíteniük. Jó példa volt erre a remek Ankh-szériával és a Jack Keane-játékokkal elhíresült Deck 13, amely a Veneticával élte ki e hajlamát – a cucc ugyan nem lett világsiker, de kellemes emlékként maradt meg szívünkben. Most valami ilyesmire vállalkozott a Daedelic csapata is, bár esetükben azért van némi előzménye is a dolognak. A Blackguards ugyanis ama, hazájában a D&D-nél is népszerűbb, német tervezésű, jelenleg negyedik kiadásánál tartó „The Dark Eye" szerepjátékrendszerre épül, amelynek univerzumában a srácok két korábbi játéka, a Chains of Satinav és a Memoria is játszódott. A Dark Eye egyébként hűséges olvasóink előtt sem lehet ismeretlen, hiszen 2010/08-as teljes játék mellékletünk volt a Drakensang című RPG – a Blackguards ezek elegyének ígérkezik, lévén a játékmechanika két pillére a kalandozás, illetve a körökre osztott csatározás lesz. Bizony, körökre osztott – bizonyára sokak örömére ugyanis kezd visszaszivárogni a köztudatba ez a régen nagy népszerűségnek örvendő zsáner, melynek egyik legkiválóbb képviselője a Fallout volt (igen, kedves ifjú olvasók, tessék elővenni a harmadik rész előtti epizódokat!). Nos, hogy a Daedelic szűzbeszéde felnő-e a nagy elődökhöz, az még persze kérdéses, mindenesetre némi betekintést már nyertünk a kétségtelenül érdekesnek ígérkező játékba.

KLASSZIKUSAN BONYOLULT...

A játék elején hősünket a jól ismert három archetípusból választhatjuk ki – persze az, hogy harcost, íjászt vagy mágust terelgetünk, leginkább csak személyes preferencia kérdése, mivel a kalandok során mellénk csapódó társakat is mi irányítjuk majd a harcokban. Természetesen később emberünket (aki bármely nemet képviselheti) „szakosíthatjuk" is, hála a meglehetősen összetett szerepjátékrendszernek, amely ráadásul nyílt, így, bár választásunk bizonyos területeket megerősít, akár vegyes karaktert is kreálhatunk magunknak. Az említett RPG-szisztéma négy alrendszerből tevődik össze. A Base Values lapon találjuk a nyolc alap attribútumot, melyek további kilenc tulajdonság értékét határozzák meg. A Weapon Talents csoportban az egyes fegyverek használatát erősíthetjük – itt érdekesség, hogy nemcsak ezek jobb kezelését sajátíthatjuk el, de egy csúszkával azt is beállíthatjuk, mennyire legyen támadó vagy védekező alapfelállású emberünk, vagyis nevelhetünk belőle DPS-t (sebzésosztót) vagy épp a csapásokat felfogó tankot. A Talents olyan alapképességeket fed le, mint a csapdák telepítése és észlelése, a sebek ellátása, és így tovább; ezeket növelve az 1., 8., 12. és 16. szinten újabb aktív és passzív bónuszokhoz jutunk. Ugyanígy működnek a Spells alatt található mágiák is; a több tucatnyi között egyaránt akad támadó, védekező, gyógyító, átok és aura, így jól specializálhatjuk varázstudóinkat is. Az utolsó csoport neve Special Abilities, és ahogy neve is elárulja, itt spéci képességek, ha úgy tetszik, perkek rejlenek, amelyek passzívak, és csak tanítóktól sajátíthatjuk el a fortélyaikat. Valóban összetett, mély rendszerről van tehát szó, amit kétségtelenül meg kell tanulni és ki kell ismerni – ez lehet, hogy a kezdő játékosokat elriasztja majd, ám a srácok nem akartak kompromisszumot kötni, a játékot kimondottan a hardcore RPG-nyűvőknek szánják.

> Taktikai szerepjáték nagyon kevés van PC-re, így a Blackguards egy hatalmas piaci rést is betömhet.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
taktikai szerepjáték

MEGJELENÉS
2014 január

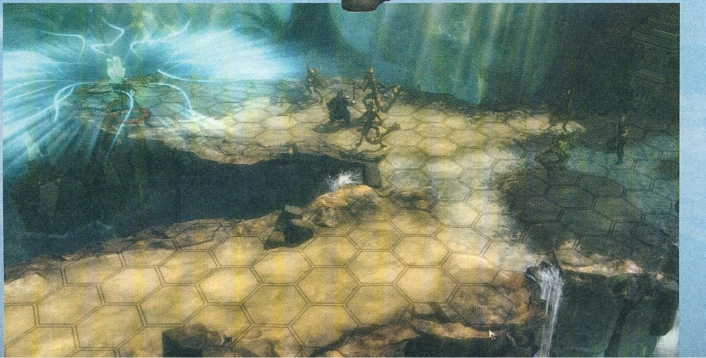
STÍLUSMINTA

The Banner Saga: Factions
2013 (STOIC)

...VONZÓAN MOCSKOS...

A hardcore mellé az old school jelzőt is odagombolhatjuk, és nemcsak a már

Hangulatos helyszínekből a Dark Eye világnak köszönhetően biztos nem lesz hiány

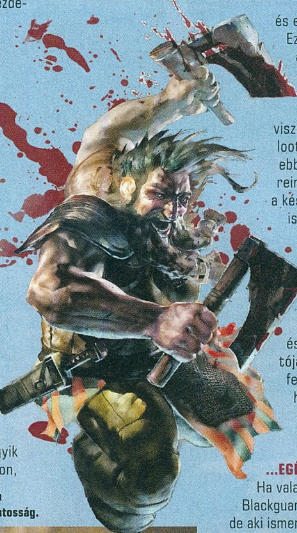


DAS SCHWARZE AUGE

Ahogy a cikkben is szó esett róla, az Ulrich Kiesow által tervezett és először 1984-ben megjelent Das Scwarze Auge (The Dark Eye) rendkívül népszerű a német piacon, így érthető, hogy az évek során jó pár videojáték készült, amely ebben az univerzumban, Aventuria földjén játszódik. Az első ezek sorában a Realms of Arkania RPG-széria volt (Blade of Destiny [1992], Star Trail [1994], Shadows Over Riva [1996] - gyűjtőnevén a Northlands-trilógia), ezt követte a Drakensang 2008-ban, melyhez egy kiegészítő (The River of Time, 2010) jelent meg (plusz ehhez egy kisebb bővítmény Phileasson's Secret címmel). A legfrissebb az idén októberben piacra került Demonicon akció-RPG, emellett ott a két említett Daedelic-kaland, illetve német nyelvterületen egy hét részből álló mobilos kalandszéria. A mai napig kedvelt Blade of Destinyből egyébként idén júliusban megjelent egy remake, mely gyakorlatilag játszhatatlan állapotban került fel a Steamre, nem kis botrányt kavarva - de ez már egy másik történet.

említett és a következő bekezdésben bővebben taglalt harcrendszer okán, de azért is, mert a Daedelic 40 órányi kalandot ígér, az öt fejezetre tagolt fő kampány mellett számtalan mellékküldetéssel, csavarral és fordulattal. Már az alapfelállás sem mindennapos: hősünket egy hercegnő megölésének vádjával börtönbe vetik és kötél általi halálra ítélik, s csak egy ügyes rabtársának köszönheti, hogy megmenekül. Utunk során hasonszőrű cimborákba botlunk, így aztán nem vitéz daliákból álló csapattal esünk az Aventuria testnedvekkel átitatott földjét taposó számtalan förtelmes szörny torkának, hanem egy maréknyi zsivánnyal, számkivetettel és sorsüldözöttel. Az egész játék ilyen sötét tónusú, ami persze nem annyira meglepő azok számára, akik ismerik az európai szerepjáték-vonulatot (elég csak a Witcherre gondolni), de mindenképp üdítő, már ha egy ilyen koszos-véres dark fantasyt annak lehet nevezni. Döntéseink függvényében amúgy többféle befejezés vár ránk, ami nyilván kitolja a játék szavatossági idejét.

Maga a játékmenet egyszerű sémára épül: adott egy térkép, rajta számtalan várossal, amelyekbe elutazhatunk, itt eladhatjuk a zsákmányt, ellátmányt és felszerelést vásárolhatunk, megszállhatunk a fogadóban, bekötöztethetjük sebeinket, új fogásokat tanulhatunk meg, no és persze friss küldetéseket vehetünk fel. A missziók területére érve aztán egy több pontból álló térkép vár ránk, melyek legtöbbjére bökve betoppanunk a közel 200 egyedi harcmező egyikére, ahol aztán kezdetét veszi a hirig, amely a klasszikus szabályok szerint zajlik: a résztvevők egymás után lépnek a hatszögekre osztott mezőn, elsütnek egy-egy támadást, védekeznek, visszavágnak mindaddig, míg el nem fogynak a rendelkezésükre álló akciópontok. Fűszerezi a mókát, hogy ezek a terepek interaktívak: az olajtócsákba beledobhatunk egy fáklyát, aktiválhatunk csapdákat, helyezkedhetünk úgy, hogy ellenfelünknek süppedős talajra kelljen lépnie, beállhatunk fedezékek mögé, és így tovább. Több olyan pálya is van, ahol speciális feladatok várnak ránk – az egyiken például kriptakukacokat kell lenyomni, de a leöltek helyébe mind újabb dögök másznak elő a föld alatti járatokból, így csak akkor kerekedhetünk felül rajtuk, ha egyik emberünk végigsasszézik a placcon, és e lyukakat lefedi egy kővel. Ez bizony alaposan megkeveri a kártyákat, így nem kevés taktikai érzékre is szükségünk lesz, hogy győztesen kerüljünk ki a vérbálból. Ha viszont sikeresek voltunk, pénz, loot és kalandpont a jutalmunk, ebből lehet fejleszteni embereinket, majd felszerelni őket a készletképernyőn. Utóbbira is külön szabályok vonatkoznak, hiszen a hordott göncök súlyára is figyelnünk kell, a szettek (például teljes bőröltözék) bónuszt adnak, és persze minden fegyvernek és holminak ezernyi módosítója van. Sőt: három különféle fegyverszettet is összeállíthatunk, melyek között harc közben, az aktuális lépésünk feláldozásával válthatunk.



...EGÉSZÉBEN BIZTATÓ

Ha valamiben nem old school a Blackguards, az az audiovizuális rész, de aki ismeri a Daedelic munkásságát, tudja, hogy a derék germánok ezen a téren azért ritkán nyúlnak mellé. A játék meglehetősen pofás, a Vision Engine által meghajtott átvezető animációk, a részletes csataképernyők, az interfész, ha nem is szállhat versenybe az év végi „legjobb grafika" címért, de gondos kezek munkáját dicséri – és áthatja az a hangulat, ami jellemző mind a német fejlesztésű szerepjátékokra, mind a Dark Eye univerzumra. Érzésem szerint a srácok jó úton járnak, de hogy célba érnek-e, az a tervezett januári megjelenéskor kiderül. A keményvonalas, régimódi, de modern köntösbe öltöztetett szerepjátékok szerelmeseinek mindenesetre érdemes figyelniük rá.

A közel 200 egyedi harcmező miatt szinte lehetetlen lesz kifutni a helyszínekből. Ennél a műfajnál ez persze szükséges is, hisz a játékidő döntő részét a harc teszi ki, így kell is a változatosság.

MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

[ÍRTA LOR] ***Apró reménysugár gyúlt a Gyűrűk Ura rajongók szívében: a FEAR-szériát is jegyző Monolith Productions már gőzerővel dolgozik egy sandbox akciójátékon, ami Középföldét új oldaláról nyitja meg előttünk, nem kevés meglepetést tartogatva.***

Tolkien mester szavait idézve: „A tündérmesék birodalma határtalanul széles, mélységesen mély és korlátlanul magas is egyben, és sok-sok mindent rejt magában, veszélyt is, mely mindig s mindenütt jelen van." Ha valakinek, hát neki elhisszük, hiszen nincs még egy olyan Középföldéhez fogható, írói lelemény által gondosan kidolgozott helyszín, ami a modern fantasy alakulására ilyen erőteljes hatást gyakorolt volna. A Gyűrűk Ura történetét Peter Jackson filmadaptációja terjesztette el a korábbinál is szélesebb körben, időközben pedig a játékkiadók is felfedezték benne a zsíros falat potenciálját, amit nem véletlenül mondunk: a filmek sikerei után jobbára minden reményünket megölték a középszerű és fantáziátlan játékadaptációkkal. A Gyűrűk ura játékok közül csak kevés gyarapította az élvezhető programok táborát, és azok sem az akciójáték műfajában születtek (a Battle for Middle-earth közepes sikerű stratégia volt, a Lord of The Rings Online pedig MMORPG). Természetesen a MOBA-hullám meglovagolása sem maradt el a Guardians of Middle-earthszel, amit már a Shadow of Mordoron dolgozó Monolith Productions fejlesztett.

Középfölde történetében azonban akadnak olyan rejtélyesebb időszakok, amelyek az olvasó képzeletére bízzák az űr kitöltését. A Monolith egy ilyet választott a játék témájául, és ahelyett, hogy megadott eseményeket dolgoznának fel, személyesebb jellegű kalandot álmodnak a tolkieni világba legújabb alkotásukkal. Egyenesen Mordor

sötétségébe kalauzolnak minket, a Hobbit utáni, de még a trilógia előtti időkbe, mikor még a táj nem az a pokoli, amelyet Frodó kalandjai során ismerhettünk meg. Mindezért Christian Cantamessa felel (Red Dead Redemption), aki gyerekkora óta hatalmas rajongója a műnek, és a legnagyobb tisztelettel viseltetik a Gyűrűk ura világa iránt.

ÉP TESTBEN KÉT LÉLEK

A különböző fajok és változatos vadvilág által belakott Mordorban zajlik az élet Szauron távolléte alatt. Talion, a játék főhőse azon bátor őrszemek egyike, akik a Fekete Kapunál, Morranonnál állomásoznak, és szemmel tartják a területet. A Sötét úr azonban évezredek után visszatér, hogy megkaparintsa Mordort, első lépésként pedig fekete lovasait küldi előre. Szolgái mészárszékké változtatják a Fekete Kaput, és mindenétől megfosztják Taliont: halálba taszítják a helyőrséget, szerető feleségét, fiát, és neki sem kegyelmeznek. Azonban még ennél is kegyetlenebb sors vár rá ezután: ahelyett, hogy békét lelne szeretteivel, megmagyarázhatatlan módon visszatér a halálból, veszteségtől kifacsart lelkét pedig a bosszú szelleme buzdítja revansra. A belé költözött lidérc természete titokzatos, egy önálló személyiség, aki maga sem tudja, micsoda valójában. Kettejük kalandjai során derül majd fény arra, hogy mi hozta őket össze, és hogy mindez miképp fonódik össze Középfölde történelmével.

A Gyűrűk ura rajongók valószínűleg felvont szemöldökkel olvassák mindezt, hiszen a tolkieni lore-ban nem található említés ilyesféle hibrid szerzetekről, ezért a Monolith olyan körítést talált ki, ami magyarázatot adhat erre a váratlan jelenségre. A fejlesztés során egyeztettek Peter Jacksonnal és a Middle-earth Enterprises embereivel is, hogy minden elem illeszkedjen J. R. R. Tolkien univerzumába. A sötét hangulatú Mordor megjelenítéséhez egyrészt valódi helyszínek fotóit használják fel (például Washington vagy a Yellowstone Park), másrészt a Peter Jackson filmjeiből ismert vizuális elemeket, ezáltal egy olyan elegyet kreálva, ami kikacsint mind a trilógiára, mind az ismertebb Gyűrűk Ura ábrázolásokra.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros Interactive Ent.

FEJLESZTŐ
Monolith Productions

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Kingdoms of Amalur
2012 (ELECTRONIC ARTS

Assassin's Creed III
2012 (UBISOFT)

ELLENSÉGGYÁR

A játék mozgatórugója a nemesis system néven emlegetett rendszer, ami dinamikus válaszokat, interakciókat és választási lehetőségeket tesz lehetővé a játékos cselekedeteitől függően. A több száz ellenség mindegyikének saját neve, immunitása, képességei és félelmei lesznek, illetve az orkok hierarchiájában betöltött hellyel is rendelkeznek – nem lehet mindenkiből hadvezér, ahogy egy sokat látott veterán sem hempereghet a mocsokban, vérben és belekben az idők végezetéig. Mindegyikük magában hordozza az önálló személyiség kezdeményeit, és emlékezni fognak a korábbi összecsapásokra, sőt, még tanulnak is belőlük, esetenként új taktikákkal próbálkozva az éppen aktuális hős legyőzése érdekében. Ezen vonásoknak meghatározó szerepük lesz, például mikor a fővezérek, kapitányok és testőrök rangját kihasználva kell majd taktikáznunk.

> NEM GONDOLTUK VOLNA, HOGY PONT A MONOLITH CSINÁL MAJD ENNYIRE IMPOZÁNSAN FESTŐ JÁTÉKOT

Az Arkham-játékokat idéző harcrendszer miatt nagyon kevés olyan csata van, ahol ne lenne minimum féltucatnyi ellenfél. A Gyűrűk Ura epikusságához ez persze kell, na meg nagyon hősiesen is néz ki.

A történet Talion halálból való visszatérése után kezdődik, és a bosszú szellemével való különleges kapcsolata már az első pillanatokban megmutatkozik: a nézet egyetlen gombnyomásra vált a fizikai világ és a szürke/elmosódott képű szellemvilág között, ahhoz hasonlóan, amit Frodó tapasztalt az Egy Gyűrű felhúzását követően. A szellemvilág felfedezésével Talion megtudja egy Ratbag nevű Uruk ork tartózkodási helyét, aki az igazi célpont, Orthag testőre, majd a két ork közti kapcsolatot fordítja saját javára, hogy elpusztíthassa őt.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS MORDORBAN

A félelem fontos eleme lesz a mordori kalandnak: Talion az úgynevezett „domination"

képességgel bírja engedelmességre ellenfeleit, vagy fordítja őket egymás ellen. Az egyik jelenetben arca átváltozik, miközben fenyegeti a megragadott Ratbaget, és csak a játékoson múlik, mit tesz vele: kémként használja fel, hogy információt szerezzen Orthag helyéről és sebezhető pontjairól, vagy szabadon engedi, hogy hírét vigye a többi orknak, még nagyobb félelmet keltve köztük. A szerencsétlen ork arra is utasítható, hogy gyilkolja meg Orthagot, így egy megfelelő pillanatban saját mestere ellen fordul, és legyengíti számunkra. Talion beépített orkjai valódi káoszt idéznek elő nagyobb csapatban, a vezérek megölésével pedig még kaotikusabbá válik a helyzet. Az ötlet izgalmas, de mi azért szívesen megnéznénk azt a jelenetet, mikor hősünk beszervez egy orkot, vagy egyáltalán megpróbál értelmesen kommunikálni eggyel...

Ha Talion meghal, idővel visszatér a halálból egy távolabbi ponton, ám a világ ugyanúgy halad tovább a maga medrében. Az Uruk-közösség éli életét, és ha például a felbukkanó Ukakaga nevű ork megölt minket, akkor visszatérésünk közben feljebb lép a ranglétrán, és esetleg pont a győzelmét ünnepli. Az ellenfelek másik fontos vonása, hogy memóriával rendelkeznek: a velük való találkozás, a harcok kimenetele mind-mind építeni fogja a történetet, amire ők is emlékeznek, és amiről mesélni tudnak a többieknek. A lineáris történetvezetés nem szorít teljesen korlátok közé: a játék számtalanszor felajánlja a lehetőséget, hogy a főszálat kövessük, vagy letérjünk róla, móresre tanítva az egyik nemezisünket. Mellékküldetések sokasága vár majd megoldásra, például warg falkák levadászása, vagy elrejtett objektumok gyűjtögetése. Talionnak utazása során a természet vad teremtményeivel is szembe kell néznie; trollok, varjak, wargok mellett a Monolith egy teljesen új fajt is indít ellenünk, a caragorokat, akik veszélyes alfa-predátorok, és emiatt nem árt a lehető legjobb formában kiállni ellenük.

ÜSD, VÁGD, NEM APÁD!

A harcrendszer más Warner Bros. játékokra hajaz: az ellenfelek tömegét gombok ritmusos nyomogatásával fogjuk oszlatni, ami leginkább a Batman: Arkham játékokhoz hasonlítható, kissé brutálisabb kiadásban. Talion az egyik orkra kardjával csap le, míg egy másikat tőrrel szúr hátba, a fegyvert rántó ellenfelet egy újabb mozdulattal belezi ki, vagy csak elkábítja. Amennyiben a csapásoktól földre bukik, lehetősége van egy gombnyomással visszavágni, és javára fordítani a helyzetet. Ha hősünk wraith módba vált, miközben íját felhúzza, az idő lelassul, hogy pontosabban célozhasson egy-egy testrészre, és ebből már sejthető, hogy Talion emberi, kósza képességei mellett a lidércerők is bevethetők lesznek a rosszarcúak ellen. Rengeteg lehetőségünk nyílik arra, hogy terrorban tarthassuk orkok százait, ráadásul nemcsak a változatos mozdulatok teszik izgalmassá a harcot, de különféle taktikák hivatottak tovább színesíteni a játékmenetet: egymást váltogatják a közeli összecsapások, a hajszák, a távolsági harcok és a trükkösebb lopakodások.

Az ellenfelek becserkészése, vagy a nagyobb tömegek feloszlatása a harcrendszer egyik kulcsfontosságú része, hiszen a túlélés esélye így a legvalószínűbb

Egy ork hadvezérrel nem szabad packázni, főleg, ha közkatona dönt úgy, hogy ellentmond urának és parancsolójának

GYAKORLAT TESZI

Orthag halála után kétféle jutalom üti hősünk markát. Az egyik egy fegyverbe helyezhető rúna, ami az adott harci holmit erősíti. Talion háromféle eszközt hordoz magával, különböző célokból: első számú barátja kardja, amellyel közelharcban vív, lopakodáskor meggyilkolt fia pengéjét használja tőrként, íjával pedig a távolból sújt le. Ezek valamelyikéhez kapjuk a rúnát annak függvényében, milyen módon tettük el láb alól az ellenfelet: ha például Orthagot közelharcban öltük meg, kardot erősítő rúnát kapunk, ám cserébe csökken regenerációs képességünk. Minél erősebb opponenssel vívtunk meg, annál erősebb drágakő lesz a jussunk, ezért a játékosnak néha érdekében áll egérként eljátszadozni az ellenséggel, majd futni hagyni a busásabb jutalom érdekében.

Ugyanez a formula érvényes a másik jutalomra, a tapasztalati pontra is, ami a karakterfejlődés mozgatórugója. Ahelyett, hogy egy fixen meghatározott érték pottyanna ölünkbe a megölt ellenfélért cserébe, az XP mértéke is dinamikusan változik. Például ha Talion már az első összecsapáskor megöli Orthagot, csekély mennyiségű pontot kap, ám ha a jól megégetett ork elmenekül, szintet lépve, új immunitásokat szerezve, növelve életerejét és támadását, sokkal húsosabb és ezáltal XP-ben dúsabb menüjévé válik hősünknek (a következő körben ráadásul már retteg a tűztől). A gyilkolás módszere sem elhanyagolható, lopakodós killért rejtett bónuszok járnak, a lánccá fűzött közelharci támadások szorzózva növelik az értéket, ha pedig egyenesen headshotot mérünk íjunkkal egy őrre, pontosságunkért leszünk megjutalmazva. Ez a kompenzáció buzdítja majd arra a játékost, hogy különböző játékstílusokat próbáljon ki, mindezek tetejébe még a környezetet is kihasználhatjuk, és az ellenfeleket is egymás ellen uszíthatjuk.

HATALMAS LEHETŐSÉGEK VANNAK EGY ILYEN JÁTÉKBAN: MÉG AZ ASSASSIN'S CREEDET IS LENYOMHATJA.

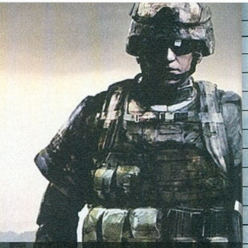
KÉPTELEN KÉPESSÉGEK

A szintlépések után kapott skillpontokat a képességfa két elágazásán oszthatjuk le, ami a főhősben dúló kettősséget hivatott szimbolizálni. A kósza ágon Talion halandó erejét fejleszthetjük, a bosszú szelleméhez tartozó wraith-ág pedig természetfeletti tulajdonságokkal ajándékozza meg karakterünket. Képességeink közt találunk brutális ötszúrásos támadást, sprintből induló lökést, amivel ellenfeleket taszíthatunk a tűzbe, halálközeli veszélyben pedig együttes kivégzést vethetünk be. Hősünk a wraith-erőnek köszönhetően képes lesz távolról megragadni ellenfelét, és a földről felemelve leszívni annak energiáját, vagy a Shadow Strike nevű, gyors teleportképességnek köszönhetően lesből támadni, de még arra is lehetőség adódik, hogy Talion és lélekbeli követője kettéváljon, és két oldalról csapjon le a célpontokra.

Ezeket az izgalmas funkciókat elnézve feltehetjük magunkban a kérdést: vajon mi vár még ránk a képességfa túlfelén? Bár meglehetősen érdekes csavarnak tűnik Tolkien világában Talion kalandja, a brutális harcok és nemezisrendszer által nyújtott szabadság valószínűleg nagyon változatossá fogja tenni mindezt, szóval már csak annyi a dolgunk, hogy imádkozzunk azért, hogy mindez jól süljön el. Megjelenési dátum még nincs, annyi viszont bizonyos, hogy a PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360 és a PC tulajdonosok is szembenézhetnek majd a Sötét úrral, továbbá jó ötlet lehet kerülni a pókokat és a halzabáló NPC-ket Mordorban. Egyik sem egy barátságos népség!

ÚJRA HASÍT A SVÉD ACÉL

BATTLEFIELD 4



ÚJABB LÉPCSŐFOKRA LÉPETT A BATTLEFIELD-SOROZAT, AMELY EZÚTTAL IS OLYAN MULTIS ÉLMÉNYEKET KÍNÁL, AMIHEZ FOGHATÓT NEM NAGYON TALÁLHATUNK MÁS PROGRAMOKBAN. NAGY KÁR, HOGY A START NEM VOLT ZÖKKENŐMENTES, TOVÁBBÁ A RÁNK VÁRÓ A VÁLTOZÁSOK SEM TÚL SZEMBETŰNŐEK.

[ÍRTA CHRIS]

Az első Battlefield-játék óta figyelemmel kísérjük a DICE csapatának munkásságát. Lehetőségünk volt megcsodálni, hogyan lépnek ki az ismeretlenség homályából, hogyan válnak termékeik egyre népszerűbbé, egyre grandiózusabbá. A fejlesztőcsapat létszáma mostanra nagyjából ötszörösére duzzadt azóta, hogy előálltak a Battlefield 1942-vel (ekkor 2002-t írtunk), a sorozat egyes epizódjai pedig folyamatosan remek alternatívát kínáltak azoknak, akik a Call of Dutyk játékmenetét túl egyszerűnek, az ARMA-szériáét pedig túl összetettnek találták.

A széria egyik meghatározó fejezete a 2011-ben megjelent Battlefield 3 volt, ami vadonatúj grafikusmotorjával, utánozhatatlan háborús élményével játékosok millióinak szerzett feledhetetlen perceket. Most közel két évvel járunk a BF3 megjelenése után, és máris itt a negyedik rész, amely igyekszik tökélyre csiszolni azt, amit eddig Battlefieldként ismertünk: a grandiózus multis csatározásokat, melyek során tucatnyi módon vehetjük fel a harcot játékostársainkkal, miközben a látvány és a hangulat minden képzeletünket felülmúlja.

A Battlefield 4-es sorszámmal ellátott része tehát egy igazi AAA-kategóriás játék, amitől azt várja az ember, hogy teljesen lehengerlő legyen: szép, megunhatatlan, tele újdonságokkal, tökéletes kivitelben. Sajnos, ahogy ilyenkor lenni szokott, vágyálmaink és kívánságaink végül nem feltétlenül valósultak meg a végtermék telepítését követően. A helyzet az, hogy a Battlefield 4 valójában nem sokkal szebb és nem sokkal izgalmasabb, mint amilyen az elődje volt, ráadásul keresgélni kell azokat az újdonságokat, melyek miatt nem hármas, hanem négyes szám fityeg a cím mellett. A katonák ugyanúgy mozognak, mint két éve, a hangok gyanúsan ismerősek, a sokat reklámozott újdonságok (Levolution) láttán pedig nem feltétlenül dobunk hátast. Aztán elkezdünk játszani, szinteket lépünk, megismerjük a pályákat, szépen lassan kinyílik előttünk a program, és rájövünk, hogy hiába fintorogtunk órákon át, hiába volt minden gúnyos megjegyzésünk, mikor 31 társunkkal együtt megindulunk a csatába, és leomlik mellettünk egy hatalmas felhőkarcoló, akkor bizony kénytelenek vagyunk elismerni, hogy a Battlefield 4 bizony jó. Mit jó, piszkosul jó!

A Battlefield 4-ben ezúttal is lesz lehetőség a sajátos városnézésre. Akár a levegőbe emelkedve, vagy épp vízen, ahogy jobbra láthatjátok.

ADATOK

KIADÓ	**Electronic Arts**
FEJLESZTŐ	**DICE**
MŰFAJ	**FPS**
MULTI	**64+2 fős kompetitív**

INFO

A Battlefield 4 2013. október 28-án jelent meg PC-re, X360-ra, Xbox One-ra, PS3-ra és PS4-re. A PC-s verzió 10.000 Ft környékén vásárolható meg a boltokban, és a játékhoz tartozó Premium előfizetés szintén 10.000 Ft-ot kóstál.

SZINGLI VAGY?

Kezdjük azzal, hogy megkérdezzük: MIÉÉÉÉRT?! Miért kell mindig erőltetni ezt a single player dolgot, ha már az előző részben sem működött? Mert ugye a Battlefield-sorozat sohasem arról szólt, hogy kapunk egy jó kis kampányt, amiről ódákat fogunk zengeni, aztán ha jól kiszórakoztuk magunkat, mehetünk lövöldözni a multiba. Nem, a Battlefield-játékokban mindig is a többjátékos mód volt a középpontban, sőt eleinte nem is volt egyjátékos rész – egészen a Bad Company első részéig boldogan lőttük egymást halomra a 64 fős online csatatereken, éltük a „békés” világunkat, nem hiányzott nekünk ez a kampányos móka. Aztán hirtelen megváltozott valami. Lépést kellett tartani az olyan nagyágyúkkal, mint a Call of Duty vagy a Halo, így a Battlefield sem maradhatott szólómód nélkül, és most sem ússzuk meg a dolgot.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MÁSKÉPP JÁTSSZ!

A többjátékos részben rengeteg dolog változott a harmadik rész óta, ezért érdemes kicsit elmerülnötök a Battlelog menükben, mielőtt belevetnétek magatokat a háborúsdiba. Másképp kapjuk a tapasztalati pontokat, külön fejlődnek az egyes fegyverek és fegyvertípusok is, valamint a járműveken is teljesen más kiegészítők találhatók, mint eddig. Ne felejtsd el beállítani magad a Geo-leaderboardon sem!

LÉGY CSAPATJÁTÉKOS!

A Battlefield abban különbözik konkurenseitől, hogy itt a csapatjáték jóval hangsúlyosabb. Csapatként játszani nemcsak a nagyobb sikerélmény miatt hasznos, de egyéb előnyei is vannak. Ha együtt mentek a társaitokkal, követitek a szakaszvezető és a parancsnok utasításait, illetve támogatjátok egymást, akkor field upgrade-eket kaptok, melyek rendkívül sok pluszt adnak a karaktereknek.

SZAKASZVEZETŐK FIGYELMÉBE!

Azt tapasztaltuk, hogy sokan észre sem veszik, ha szakaszparancsnokká válnak. A titulust birtokló játékosoknak ilyenkor több dolga is akad, mint a sima lövöldözés. A zászlók ikonjaira nézve (és a Q gombot lenyomva) utasításokat adhat a szakasznak, valamint kommunikálhat a parancsnokkal a Q hosszas lenyomásával. Ha eddig erre nem figyeltetek, meg fogtok lepődni, milyen sok field upgrade pontot lehet így szerezni!

COMMANDER MÓD TABLETEN!

A BATTLEFIELD 4 EGYIK NAGY ÚJDONSÁGA A PARANCSNOKI MÓD VISSZATÉRÉSE, AMIT A TIZEDIK SZINTET ELÉRVE PRÓBÁLHATTOK KI. KÜLÖNLEGESSÉGE, HOGY NEMCSAK PC-N VAGY KONZOLON ÉRHETŐ EL, HANEM TÁBLAGÉPEKEN IS, IOS ÉS ANDROID OPERÁCIÓS RENDSZER ALATT EGYARÁNT. A NOVEMBER VÉGÉN MEGJELENT BATTLEFIELD 4 TABLET COMMANDER APPLIKÁCIÓ SEGÍTSÉGÉVEL AKÁR A KANAPÉRÓL VAGY A BUSZON ÜLVE IS KOMMANDÍROZHATJÁTOK TÁRSAITOKAT, AMI REMEK MÓKA, HISZEN AZ ÍGY SZERZETT PONTOK TERMÉSZETESEN HOZZÁÍRÓDNAK BATTLEFIELD-FIÓKOTOKHOZ IS. A COMMANDER APP KEZELŐFELÜLETE RENDKÍVÜL KÉZRE ÁLL, MÁS DOLGUNK NINCS, MINT A KÉPERNYŐRE HÚZOGATNI A KÍVÁNT TÁMOGATÁSOKAT, ÉS FIGYELNI A HATÁSAIKAT. AZ APPLIKÁCIÓ INGYENESEN LETÖLTHETŐ AZ APP STORE-BÓL VAGY A GOOGLE PLAY-RŐL; A BEJELENTKEZÉSNÉL SZÜKSÉG LESZ AZ ORIGIN FIÓKOTOK ADATAIRA, ILLETVE A HASZNÁLATHOZ ÉRTELEMSZERŰEN RENDELKEZNETEK KELL A BATTLEFIELD 4 PC-S VAGY KONZOLOS VERZIÓJÁVAL.

A Battlefield 4 egyjátékos módjának története egyetlen szereplő, Daniel Recker őrmester köré lett felépítve, a ránk váró kampányban az ő amerikai zubbonyába bújhatunk bele. 2020-at írunk, tehát hat év telt el az előző epizód óta. Oroszország és az USA közt mostanra pattanásig feszült a helyzet, Kína komoly belviszályokkal küzd, és lassan mindenki reális esélyt lát arra, hogy kitörjön a harmadik világháború. A kampány ebbe a nem túl békés időszakba repít minket, közel határnyi szórakozást kínálva számunkra. A történet Bakuban, Azerbajdzsánban kezdődik: Recker őrmester társaival együtt (Dunn, Irish és Pac) épp egy titkos adatcsomagot igyekszik kicsempészni az országból, amikor rájuk szabadul a fél orosz és azeri hadsereg, az eset végkifejletét pedig már biztos mindenki látta az ezernyi BF4 videó egyikében. Ezután Tombstone nevű szakaszunkkal Kínába látogatunk, ahol sikerül komoly diplomáciai bombát robbantanunk, de pár hatalmas és ultralátványos lövöldözős jelenet után kivágjuk magunkat a szorult helyzetekből. Vagy legalábbis azt hisszük...

BEVÁLT RECEPT ALAPJÁN

A kampány pont olyan, mint amire számít az ember. Ha már akár egy percet is játszottunk hasonló színvonalú játékkal, semmilyen meglepetés nem ér majd minket. Rengeteg beállított jelenet, szkriptelt események egymás hegyén-hátán, hatalmas robbanások, száguldó repülőgép-alkatrészek, és sok-sok fegyverropogás – ahogy annak lennie kell. A pályák, melyekből összesen 7 darab található a játékban, rendkívül szépek és elég jól fel lettek építve, ami egyrészt köszönhető a Frostbite 3 motor hihetetlen tudásának, másrészt a pályatervezők odaadó munkájának, akik igyekeztek a lehető legtöbbet kihozni ebből az egyvágányú sztoriból. Bár igazából sosem tudunk leszakadni az előre meghatározott irányvonalról, azért a területek elég nagyok ahhoz, hogy többféleképpen vergődhessünk át az egyes szakaszokon. Az például már az első pálya esetében is látszik, hogy milyen eszméletlen bravúrokra képes a Battlefield 4 alatt dolgozó, megújult grafikusmotor. Szinte átmenet nélkül vágódunk zárt területekről nyitottakba, az arcok eszméletlenül életszerűek, a megvilágítás és a speciális effektek pedig képesek elhitetni velünk, hogy ott vagyunk a harctéren. A rombolhatóság mindezek tetején pedig olyan, mint hab a tortán. A megjelenítés most is csillagos ötöst érdemel.

Újdonságok tekintetében viszont túl sok mindenről már nem lehet beszámolni. Megyünk előre és lövünk, más dolgunk nincs. Közben mosolygunk a buguta mesterséges intelligencia láttán, ami úgy helyezi el az ellenséges katonákat a fedezékek mögé, hogy testük kétharmada kilátszik, vagy azon, hogy társaink inkább

Állítólag Kína nagyon szép hely, és Sanghaj is egy kifejezetten izgalmas város, de nem biztos, hogy úszva a legjobb megközelíteni.

PARANCSNOKOK FIGYELMÉBE!

A parancsnoki mód a 10. szintel nyílik meg, és érdemes rögtön megnézni, hogy miket is csinálhattok ott. A legfontosabb a felderítés, amit kb. 10 másodpercenként végezhettek egy adott terület felett. Használjátok, amikor csak tudjátok! Ezenkívül az EMP-vel meggátolhatjátok az ellenséges felderítést, illetve a rakétatámadást is elháríthatjátok, ha az EMP-t időben sikerül a robbanótöltet útvonalára lerakni.

LEVOLUTIOOOOOOON!

Minden térképen akad valamilyen levolution esemény, amelyek megváltoztathatják a pálya egyes elemeit. Ezek lehetnek egészen aprók, amiket a közelükbe érve fedezhettek fel, vagy nagyobbak, mint egy gát ledöntése. A PC Guru online felületén találtok egy remek listát arról, hogy mik ezek az események, és hogyan tudjátok aktiválni őket: http://bit.ly/levolution

TÁSKÁKRA FIGYELNI!

A BF4 egyik újdonságát a Battlepacks nevű jutalomcsomagok jelentik. Ezekből bronz-, ezüst- és aranyszínűek léteznek, amiket szintlépésekkor, valamint Premium felhasználóként bizonyos időközönként kaptok meg. A pakkokban véletlenszerű extrák lapulnak, mint például új fegyverfejlesztések, kések és festések. A Battlelogban ne felejtsétek el kibontani őket!

RÖVIDEN AZ EMBLÉMÁKRÓL

Járműveinket és katonánkat nemcsak egyedi festésekkel, hanem saját készítésű emblémával is feldíszíthetjük, amit egyszerű objektumokból (kör, négyzet stb.) rajzolhatunk meg magunknak. A saját embléma elkészítése igencsak pepecselős meló, ezért ha szeretnétek valami igazán ütős jelzést magatoknak, látogassátok meg az emblemsbf.com oldalt, és kövessétek az ottani utasításokat!

csak kellékek, mintsem hasznos tagjai a Tombstone szakasznak. Hiába vonulunk például fedezékbe, az ellenlábasok fittyet sem hánynak cimboráinkra, csak ránk tüzelnek, minket próbálnak kigránátozni a búvóhelyünkről – úgy tűnik, ezen a téren már soha semmi nem változik. Apró újdonság, hogy ezúttal kapunk egy látcsőszerű eszközt, amivel megjelölhetjük az ellenséges egységeket (spottolhatjuk őket), valamint társainkat utasíthatjuk arra, hogy nyissanak tüzet az előttünk álló figurákra. Ezenfelül a program pontozza a küldetések során nyújtott teljesítményünket, és ha sikerül elég sok fejlövést kiosztanunk, multi-killeket összehoznunk, vagy késelnünk, akkor bronz-, ezüst- vagy aranymedálokat szerezhetünk, melyek elérésével akár új fegyvereket is kaphatunk. Ugyan ez utóbbiak legtöbbjét csak a BF4 kampánymódjában használhatjuk, de egy-két küldetés teljesítésével megnyithatunk olyan lőszerszámokat is, melyek a többjátékos módban is bevethetővé válnak. Bónuszként még dögcédulákat is gyűjtögethetünk a kampány során, melyekből három-három van minden pályán. A gond csak az, hogy amennyiben nem találjuk meg őket első nekifutásra, akkor nagyon valószínű, hogy erre már később sem kerül sor, egész egyszerűen azért, mert a kampány a nagy csinnadratta és a látvány ellenére is rettentő unalmas, így aligha lesz bárkinek kedve újra végigszenvedni azon szkriptelt lövöldözős részeket, amelyek már elsőre is kifejezetten fárasztónak hatottak. Bár tagadhatatlan, hogy a játék tele van látványos jelenetekkel, drámával és akcióval, és tényleg jól esik ránézni a monitorra, olyan brutálisan fest minden, de a konkurenciához képest ez vajmi kevés. Vagy csak túl nagy a kontraszt a multi és a single között?

> NEM ÉRTJÜK, HOGY MIÉRT KELL EGYJÁTÉKOS KAMPÁNYT ERŐLTETNI A BATTLEFIELDBE, ÉS AZON SEM CSODÁLKOZNÁNK, HA A JÁTÉKOSOK NAGY RÉSZE VÉGIG SEM TOLNÁ A SZÓLÓ MÓDOT...

MUTASD AZ IGAZI ARCOD!

Valószínűleg nincs olyan ember, aki kizárólag az egyjátékos mód miatt veszi meg a Battlefield 4-et. Ez a sorozat mindig is a multiról szólt. Arról, hogy tankokkal, repülőgépekkel, harci helikopterekkel, rakétavetőkkel és egyéb változatos kellékekkel pusztítjuk egymást egy virtuális harcmezőn. Szerencsére ez a többszereplős mód még mindig eszméletlenül erős részét képezi a játéknak, és a multit tekintve nagyjából minden maradt a régiben, így a BF4 továbbra is egy kétszer 32 főt megmozgató, háborús, lövöldözős játék. Bármennyire is szeretnénk inkább lézerágyúkkal és lépegető robotokkal harcolni, be kell érnünk a modern hadviselés kellékeivel, kezdve a tankoktól az AC-130-as gunshipen át a legkülönfélébb gépkarabélyokon keresztül egészen azokig a harci eszközökig, melyek jelenleg szolgálnak, vagy a közeljövőben kerülnek hadrendbe az USA és a Kínai Néphadsereg kötelékeiben. Azok, akik játszottak az előző résszel, valószínűleg azonnal otthon érzik majd magukat a Battlefield 4 hadszíntereín. Szakaszokba tömörülünk, spottolgatjuk az ellenfeleket, lőszert adunk a társainknak (reméljük legalábbis, hogy adtok!), tankozunk, repkedünk, és persze lövünk minden piros célpontot, ahol érjük őket.

A Battlefield 4 első igazán nagy újdonsága a levolution névre keresztelt óriásmaszlag, ami lényegében a pályákon található interaktív elemek gyűjtőneve. Ennek köszönhetően minden pályán akad egy-két olyan esemény, amit ha beindítunk, akkor megváltoznak az adott díszlet egyes részei. A levolution lehet látványosan grandiózus, mint például a sanghaji felhőkarcoló ledöntése, vagy egészen apró, mint amikor becsukjuk egy vonat ajtaját. Jópofa dolgok ezek és esetenként roppant látványosak, de pár kivételt leszámítva egyáltalán nincsenek hatással a játékmenetre. A második nagy újdonság a parancsnoki mód megjelenése,

A Battlefield 4 kampányáról sok rosszat lehet mondani, kicsit talán még unalmas is, de minden hibája ellenére azért akadnak itt érdekes momentumok. Például nem minden nap süllyed el repülőgéphordozó az ember lába alatt...

LEVOLUTION

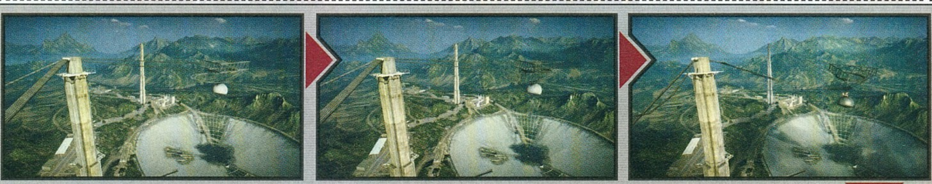
A BATTLEFIELD 4 EGYIK NAGY ÚJDONSÁGA A LEVOLUTION, MELYNEK KÖSZÖNHETŐEN TÉNYLEG MARADANDÓ VÁLTOZÁSOKAT IDÉZHETÜNK ELŐ AZ EGYES PÁLYÁKON. KÉPES ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN AZT A HÁRMAT SZEDTÜK ÖSSZE, AMELYEK A PC GURU SZERKESZTŐSÉG TAGJAI SZÁMÁRA A LEGNAGYOBB ÉLMÉNYT BIZTOSÍTOTTÁK. MERT ROMBOLNI JÓ, MÉG HA NEM IS SZÉP DOLOG...

LANCING DAM 1

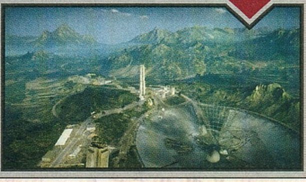
Ahogy a neve is sugallja, a Lancing Dam nevű térképen egy hatalmas gát körül folynak a harcok. Ezt rombolhatjuk le úgy, hogy elkezdjük lőni az építmény megrepedt részeit tankokkal vagy rakétavetőkkel. Figyelem, elég sok skulót kell beleeresztenünk a gátba ahhoz, hogy leomoljon: legalább 20-30 tanklövésre van szükség a betondarabok leválásához!

SIEGE OF SHANGHAI 2

Már kismilliószor láthattuk, ahogy összeomlik a sanghaji felhőkarcoló. Az utcákat elönti a por, aki pedig az épületben marad, kezdheti is tervezni, hol akar újraszületni. Ahhoz, hogy ledöntsük az épületet, négy oszlop felrobbantására van szükség, melyek a víz felőli oldalon találhatók – kékes-szürke színük miatt könnyű kiszúrni őket.



ROUGE TRANSMISSION 3

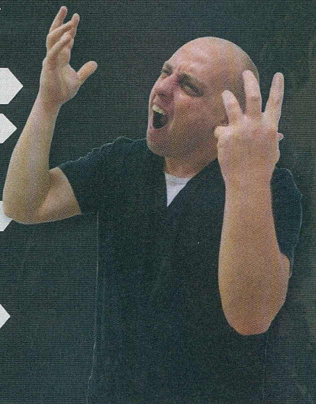


E térkép közepén találunk egy hatalmas rádióteleszkópot, ezt lehet lerombolni. Ehhez a berendezést tartó kábeleket kell elvágnunk, méghozzá két helyen, öt-öt darabot. C4-gyel, rakétavetővel, járművekkel vagy bármi mással nekieshetünk az acélfonatoknak, de a feladat kivitelezése nem egyszerű, hiszen a sodronyok meglehetősen távol vannak egymástól a pályán.

COMMANDER CHRIS MEGMONDJA

CHRIS RENGETEGET JÁTSZOTT AZ ÚJ BATTLEFIELDDEL, MIELŐTT MEGÍRTA VOLNA A TESZTET, ÍGY A SZERKESZTŐSÉG TAGJAINAK BŐVEN VOLT LEHETŐSÉGE HALLGATNI, AHOGY KOMMENTÁLJA A MONITORON ZAJLÓ ESEMÉNYEKET. SZÖVEGES ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN A LEGEMLÉKEZETESEBB MONDATOKAT GYŰJTÖTTÜK ÖSSZE, MEGMUTATVA, HOGY AZ ONLINE HARCMEZŐK KIRÁLYAINAK SEM OLYAN EGYSZERŰ AZ ÉLETE...

- MINEK ÜL HELIKOPTERBE AZ OLYAN, AKI NEM TUD VEZETNI?!
- SUPPORT VAGY, ADJÁL MÁR LŐSZERT TE [CENZÚRÁZOTT]!!!
- MOST NÉZD MEG! MINDENKI KEMPEL! MINTHA EGYEDÜL LENNÉK AZ EGÉSZ JÁTÉKBAN!
- NA, EZ A SZAKASZVEZETŐ SEM ÉRTI, MIT JELENT A FIELD UPGRADE.
- NA MÉG FÉL ÓRA, ÉS BETÖLTI NEKTEK IS A PÁLYÁT. SSD-T KELL VENNI, KÉREM SZÉPEN!
- MÁSODIK VAGYOK KÉT KILL-LEL. ILYEN JÓ A CSAPATOM.
- EZ AZ! ÉLESSZ ÚJRA A GOLYÓZÁPOR KÖZEPÉRE! KÖSZI SZÉPEN!
- NA MOST MEGVÁROM A TANKOT, HOGY SPAWNOLJON. ADDIG PIHI VAN.



ami a 2005-ös második részben is szerepelt már, mi pedig nagyon örülünk a visszatérésének. Ez lehetővé teszi, hogy a maximális 64 játékos mellé becsatlakozzon még két fő, akik a csapataikat támogathatják. Ők lesznek a parancsnokok, akik kapnak egy térképnézetet, ahol az alattuk szolgálók mozgását követhetik nyomon, utasíthatják a szakaszvezetőket arra, hogy foglaljanak el vagy védjenek meg egy pontot, felderítést végezhetnek egy adott terület felett, valamint zavarhatják az ellenséges parancsnok munkáját. Amennyiben a kommandírozott csapata jól végzi a dolgát, és sikerül fontosabb területeket elfoglalniuk, akkor még egy olyan AC-130-as harci repülőgép is kérhető a pályára, ami egy ovális pályán mozogva irthatja az ellenséges játékosokat, továbbá egy Tomahawk rakétával akár pusztító csapás is mérhető egy adott területre. A parancsnokok ezenfelül utánpótlásládákat dobhatnak a játéktérre, illetve megjelölhetnek veszélyesen jó killstreakeket produkáló játékosokat eliminálásra.

A Battlefield 4 érkezésével két új játékmód is bemutatkozott, melyek közül az Obliteration az érdekesebb. Ennek lényege, hogy a pályán találhatunk egy mindenki számára jól látható bombát, amit a csapatunk egyik tagjának (akár nekünk) fel kell vennie, majd elcipelni a pálya egy másik végébe, és ott felrobbantani. Persze a csomaggal caplató baka azonnal láthatóvá válik az összes többi játékos számára, szóval hamar puskavégre kaphatják őt, ezért aztán életképes csapat nélkül elég frusztráló tud lenni ez az új móka – de higgyétek el, 3-5 haverral együtt már egészen más megvilágításba kerül az egész! Ezenkívül kaptunk egy Defuse nevű játékmódot is, ami a Counter-Strike játékosok számára lehet ismerős; ezen meccsek során már nincs újraszületési lehetőség, a két szemben álló csapat dolga pedig az, hogy bombákat helyezzen el vagy hatástalanítson egy kisebb térképen.

Az újdonságok mellett persze ezúttal is választhatók hardcore játékmódok, ahol van baráti tűz és nagyobbat sebeznek a lövedékek, valamint visszatértek az olyan jól bevált opciók, mint a Rush és a Conquest. Az első DLC (China Rising) érkezésével pedig újra elérhetővé válik majd az Air Superiority játékmód, ami a népszerűtlensége miatt aligha fog bárkit is lázba hozni. Végezetül a kezdők számára jó hír, hogy a programban található egy Test Range nevű pálya is, ahol kipróbálható az összes jármű, így már nem a csatatéren kell szembesülni a repülők és helikopterek irányításával.

ÍME, A BATTLEFIELD 3. JA, VÁRJ, 4!

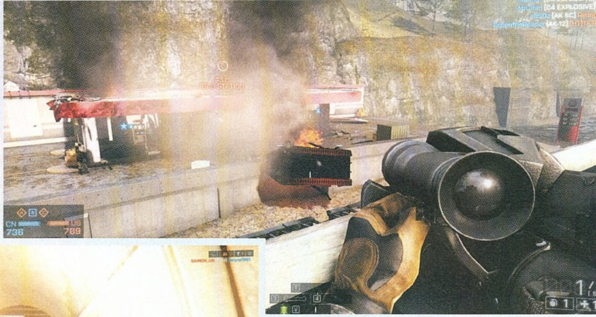
A Battlefield 4 kapcsán sokan emlegetik, hogy túl sok újdonság nem található benne az előző részhez képest, azonban ez így egyáltalán nem igaz. A helyzet az, hogy rengeteg változás érhető tetten a negyedik felvonásban, azonban ezek jelentős része a felszín alatt bújik meg, tovább finomítva az amúgy is remek multis élményt. A szakaszspecializációk például lecserélődtek egy úgynevezett field upgrade rendszerre, melynek lényege, hogy amennyiben jól játszunk együtt (egymásra születünk, követjük a szakaszparancsnok által kiadott utasításokat, javítjuk vagy gyógyítjuk egymást, stb.), akkor különféle bónuszokat kapunk, melyek nemcsak ránk, de a csapattársainkra is kihatnak. Több lőszert vagy több robbanószert cipelhetünk magunkkal, gyorsabban

VIDEO

EZZEL JÁTSZUNK!

A BF4-et az „Ezzel játszunk..." rovat keretében is elővettük. Ha kíváncsi vagy az epizódra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/bf4



sprintelhetünk, hosszabb ideig tarthatjuk vissza a levegőt, ha mesterlövészpuskával akarunk célozni, vagy a járműveink javítani fogják a mellettünk álló szövetséges gépeket. A megszerzett bónuszok megtartása érdekében csupán arra kell figyelnünk, hogy mindig legyen valaki a szakaszból, aki életben marad, mert ha mindenki egyszerre távozik az égi csatamezőkre, akkor a megszerzett extrák nullázódnak.

Rengeteget finomodott továbbá a járművek irányítása (a tank például nem csúszkál, ha gázt adunk), valamint nem lövöldözhetünk velük ész nélkül, ugyanis a lőszerkészletük véges, és várnunk kell, míg a tartalékaik újratöltődnek. Megváltozott a mesterlövészfegyverek viselkedése is, a ballisztika, a tárcsere folyamata, valamint olyan, sokak számára apróságnak tűnő események kerültek a játékba, mint a visszakéselés, ami lehetővé teszi a játékosok számára, hogy a szemből érkező késelés esetén visszatámadjanak. Külön örömmel fogadtuk, hogy a sok apró finomítás mellett kismillió új fegyverfejlesztés és festés került a programba, és ezek feloldása valószínűleg most is jó pár hónapra leköti majd a játékosokat. A megnyitott festéseket most már egyaránt kenegethetjük fegyverekre és járművekre, illetve készíthetünk saját emblémákat is,

AZ ÚJDONSÁGOK EGY RÉSZE ALIG ÉSZREVEHETŐ, ÉS VAN JÓ PÁR CSÚNYA BUG, DE ENNEK ELLENÉRE A BATTLEFIELD 4 AZ IDEI ÉV EGYIK LEGJOBB MULTIS JÁTÉKA, KÁR LENNE KIHAGYNOTOK

amelyek megjelennek az általunk használt mordályokon és a vezethető harci eszközökön. Két-három szintenként különféle színű táskákkal is jutalmaz minket a játék (bronz, ezüst vagy arany), melyek véletlenszerű extra cuccokat rejtenek, ami lehet akár egy új irányzék, egy különleges festés, vagy akár XP bónusz egyórás időtartamra. Ezeket az extrákat most is a Battlelog nevű online felületen bontogathatjuk ki, és ezen böngészős rész esetében két fontosabb újdonságra érdemes kitérni. Az egyik a Geo-leaderboard, a helymeghatározásos ranglista, ahol ha beállítjuk lakhelyünket,

Vajon az a rakéta ott a kép közepe táján most jön, vagy megy? Ha az utóbbi, akkor nem lennénk az előrerohanó társunk helyében...

akkor megnézhetjük, hogy városunkban vagy akár a kerületünkben kinek megy jobban a Battlefield 4. A másik újdonság a Missions menüben keresendő, ahol barátainkkal versenghetünk különféle küldetések létrehozásával és megosztásával. Ki lesz a legjobb utász öt egymást követő játékban, ki tudja elpusztítani a legtöbb járművet, és így tovább. Érdekes dolgok ezek, bár kétségtelen tény, hogy túl sok pluszt nem adnak hozzá a játékmenethez.

Az említett változások persze még csak a jéghegy csúcsát jelentik, ugyanis a Battlefield 4 többszereplős módja rengeteg újdonságot hozott a játékba, ám ezek nem egyszer csak akkor fedik fel magukat, ha már 10-20 órát beleöltünk a csatározásba. Az igazi gondot tehát nem az jelenti, hogy nincs változás az előző részhez képest, hanem az, hogy hetekkel a megjelenés után még mindig olyan ordas hibáktól terhes a multi, hogy sokszor egész egyszerűen képtelenség vele játszani. A program lépten-nyomon kifagy, összeomlik, kidob a szerver, ami ha megtörténik, az összes addig elért eredményünk megy a levesbe. Sokszor konkrétan frusztráló és élvezhetetlen az egész. Szinte lehetetlen egy huzamban két órát játszani, ugyanis a rengeteg bug miatt előbb-utóbb biztos,

hogy valamiért kilépünk a játékból. És akkor még nem beszéltünk az elbaltázott hálózati kódról, ami olyan anomáliákat produkál, hogy gyakran lehetetlen pontos távoli lövéseket leadni, vagy csak simán átrepülnek a golyóink az ellenfeleken. Persze mire ezeket a sorokat olvassátok, már legalább három szerveroldali patch és egy kliensoldali javítás is érkezett a játékhoz, melyek nagy valószínűséggel kigyomlálják a hibák jelentős részét, de akkor is: egy 60 eurós játék esetében, egy kéthetes bétateszt után igazán jó lenne, ha már a kezdetektől kifogástalanul működne a többszereplős mód.

JÓ LESZ EZ...

Persze amint belépünk egy multis mérkőzésbe, minden bosszúságunk ellenére azonnal látni, hogy egy eszméletlenül hangulatos, utánozhatatlan csodában van részünk, ami igyekszik hű maradni a Battlefield-játékok szellemiségéhez. Ha végre minden a helyére kerül, ha végre nem fog félóránként kidobálni minket a program, ha egyszer letudjuk ezt a hosszúra nyúlt bétatesztet, akkor hihetetlenül jól fogunk szórakozni. A változatos harcjelenetek, a járművek sokasága, a változó pályaviszonyok, mint amilyenek például a Paracel Storm nevű térképen várnak ránk, egész egyszerűen döbbenetesek. A látvány, amikor egy helikopter eldübörög felettünk, miközben rotorlapátjai szelétől elhajlanak a környező fák, mellettünk pedig becsapódik egy rakéta, amit egy távoli sorozatlövő harckocsi adott le, miközben ledől egy hatalmas kémény, maga alá temetve pár játékost... azt hiszem, nem kell ecsetelnünk, hogy milyen hangulatot áraszt magából mindez. A Battlefield 4 egy kivételesen jó játék, amit hibái ellenére jó szívvel ajánlunk mindenkinek – de ha tudtok, azért vagy két hónapot még várjatok a megvételével...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es Intel Core 2 Duo / 2,8 GHz-es AMD Athlon X2 CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 3870 / Nvidia GeForce 8800 GT VGA, 30 GB HDD

A Battlefield 4 nem okozott túl nagy meglepetést, viszont hozta a várható minőségi normát. Kár, hogy a bugok belerondítottak az élménybe, – reméljük, hogy pár héten belül magunk mögött tudhatjuk ezt a szörnyű időszakot.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

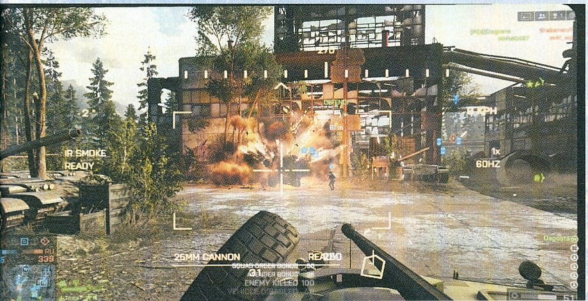
PRO

A BF4 páratlan hangulatú multis élményt kínál, ami minden apró hibája ellenére odaszegez minket a székhez...

KONTRA

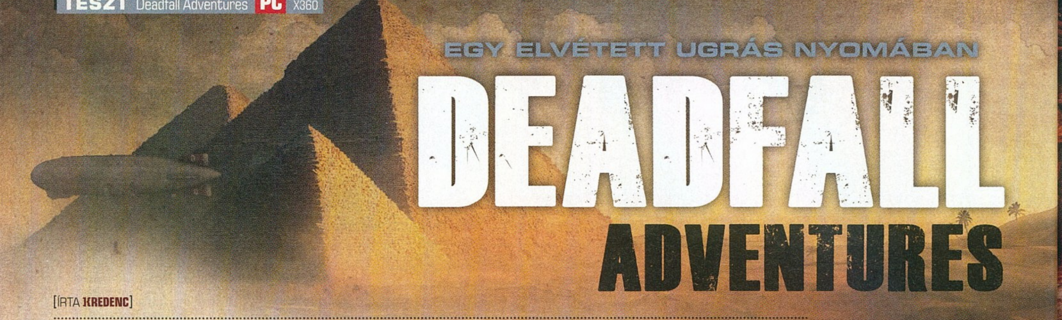
...egészen addig, amíg zsinórban ötször ki nem fagy a játék. A kampány gyengécske, a multiban pedig nem találkozni látványos változásokkal.

85%



FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on: **www.pcguru.hu/forum/battlefield4**



EGY ELVÉTETT UGRÁS NYOMÁBAN

DEADFALL ADVENTURES

[ÍRTA KREDENC]

Remények és kétségek között őrlődtünk a Deadfall Adventures bejelentése óta, és a végeredmény sajnos inkább a kétségeket igazolta. Ez nem a Salamon király kincse, hanem egy közepesen sikerült Nathan Drake utánérzés, pár hibás fejlesztői és kiadói döntéssel.

Amikor egy magamféle homo ludens megtudja, hogy játék készül ifjúkora egyik kedves olvasmányélménye nyomán (lásd külön), rögtön felrémlik benne, hogy talán méltó követője akad a régi Indiana Jones (Emperor's Tomb) és a klasszikus (értsd: az idei reboot előtti) Tomb Raidereknek, urambocsá' párja a PS-exkluzív Uncharted-szériának. Persze azért az intő jelekre is figyel; az egyik, hogy a Deadfall belső nézetes akció-kalandként lett beharangozva, márpedig a tapasztalatok szerint ez ebben a műfajban nem működik – a másik a készítők kiléte: bár nem illik előítélettel közelíteni semmihez, a „painkilleres" People Can Fly egykori dolgozói által alapított Farm 51 előző munkái, nevezetesen a két NecroVisioN túl sok nyomot nem hagytak a lelkünkben. Nos, ezúttal sajnos mindkét előjel igaznak bizonyult.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
kooperatív és kompetitív

INFO

A Deadfall Adventures november 15-én jelent meg, a Steamen 39,99 euróért kapható, részleges játékvezérlő-támogatással és achievementekkel.

Allan bácsi jegyzetei olykor kifejezetten hasznosak, de azért az sem lett volna baj, ha időnként sokkal precízebben forgatja a ceruzát az öreg

„BANG BANG, I SHOT YOU DOWN"

A Deadfall alapvető hibája ugyanis, hogy nem tudja eldönteni, mi legyen, akció vagy kaland, és ebben leginkább az említett tervezői döntés a ludas, vagyis a belső nézet. A mechanika egyszerű: adott egy közepes méretű pálya, amiről úgy tudsz kijutni, hogy leölsz úgy egy tucatnyi ellenséget, majd megoldasz egy feladványt. A harc eléggé statikus: a rosszarcok elfoglalják a számukra kijelölt helyet, onnan lövöldöznek és hajigálnak gránátokat; pozitívum, hogy ha nincs távcsöves (= céllövölde), némi taktikára szükséged lesz. Egyrészt csak egy dupla kézi jószág, valamint egy puska/gépfegyver lehet nálad (plusz robbanószer), és ha kifogy a muníció, csak a lelőtt ellen lőszerszámából tudsz szert tenni rá, vagy azt felkapva tovább hirigelni. Másrészt kötszert sem találsz a pályákon, az életerő magától regenerálódik, így azért oda kell figyelned hősödre, és kihasználni a fedezékek nyújtotta biztonságot. Sőt, nyilván a beleélés kedvéért HUD sincs – az, hogy mennyire vagy sérült, a képernyőt beborító vér mennyiségéből ítélheted meg. Mindezekkel együtt sajnos a harcolós részek egy tök átlagos, kissé unalmas, sótlan, alapsémákból összeállított FPS-t idéznek, olyat, amiből tizenkettő épp egy tucat. A mentőöv a kalandrész lenne – a feltételes mód azonban itt sem véletlen...

A TÜRELEM CHECKPOINTOT TEREM

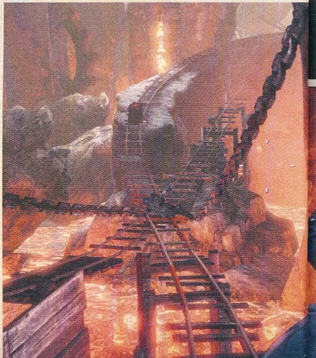
Miután kipucoltad a pályát, szembekerülsz valami kinyitandó mechanizmussal. Van, ahol csak egy generátort kell kinyírni, máshol

magát az ajtót berobbantani, de vannak kapcsolóval működtethető és némileg összetettebb, logikát igénylő szerkezetek is. Minden ilyen esetben elérhető egy súgó: főszereplőnk szépapja, Allan bácsi naplója, melyben jegyzeteket találsz e furmányok leküzdésére – ezek persze csak skiccek, amiknek úgy a fele használható tényleges mankóként. Összességében azért még ezek a játék legjobb részei, mert legalább gondolkodásra késztetnek, és akad egy-két ötletes darab is köztük. Ugyanez érvényes a nem kevés rejtett kincsre is, melyek helyére már nem utal naplóbejegyzés, van azonban egy mágikus iránytűnk, amely zsákmányt szimatolva úgy mutat a cél felé, mint a vadászkopó orra. Ha nagyjából helyben vagy, már csak ki kell találni, hol a szajré; lehet, hogy egy vázában, egy ponyva alatt, a fal mögött, vagy alattad/fölötted egy szinttel, a legtöbbjéhez pedig ravasz csapdákon át vezet az út – és itt kezdődik a probléma.

A probléma, amelyet már fent pedzegettem, és amelyet még fokozni is tudok. Egyrészt

AZ IGAZI QUATERMAIN

Henry Rider Haggard (1856-1925) brit író Dél-Afrikában átélt élményei hatására írta meg és adta ki 1885-ben King Solomon's Mines (Salamon király kincse) című regényét, amellyel nemcsak világhírre tett szert, de egy egész zsánert megteremtett. Az „elveszett világ" alműfaj mind a mai napig népszerű, és olyan hősöket keltett életre, mint Indiana Jones, vagy épp Lara Croft. Joggal nevezhetjük hát e népszerű karakterek ősatyjának Haggard említett (és aztán még számtalan) művének főhősét, Allan Quatermaint. A Salamon király kincséből egyébként két film is készült, 1985-ben Richard Chamberlain és Sharon Stone, 2004-ben pedig Patrick Swayze és Alison Doody főszereplésével – én azonban ezek megtekintése helyett azt ajánlom, olvassátok el inkább a regényt, mert mind a mai napig élvezetes, remek olvasmány!



Nahát, múmiák! De nyugi, attól nem kell félnetek, hogy Brendan Fraser is felbukkan!

A GURUK MEGMONDJÁK

A Deadfall Adventures a PC Guru szerkesztőség több tagjának gépét is megjárta, lássuk, hogy a többiek mit gondolnak a Farm 51 játékáról:

CHOCHO — ENNYI MÉG KEVÉS

A Deadfall Adventures egy tintapacás szerelmeslevél a klasszikus kalandfilmek és a 19. századi amerikai ponyva rajongóinak: messze nem tökéletes, sőt, még csak nem is jó játék, de az ezer éve ismert toposzok szerepeltetése mégis mosolyt tudott csalni az arcomra. Ennyi azonban még kevés a sikerhez.

ELSŐRE JÓNAK TŰNT — WILSON

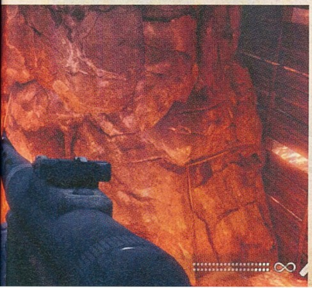
A trailerek alapján egy hangulatos, az Uncharted és az Indiana Jones-sorozat hangulatát lekoppintó shooternek tűnt – az egész ott bukott el, hogy a hőst úgy hívják, mint egy középkori nemest, úgy viselkedik, mint egy ötfilléres ponyvaregény szereplője, ráadásul dögunalmas. Aszály idején azért jó lesz!

ugye ott a belső nézet, amely nem segíti az életedet, hiszen nem egyszerű érzékelni hősöd dimenzióit, és kitalálni egy olyan helyen, ahol két, összecsapódó kőtömb között épp egy embernyi hely van, hogy valamely testrészed kilóg-e a képzeletbeli biztonsági zónából. Az ugrás épp ilyen nehezen kiszámítható – főleg, mivel ez a mozgási forma csak nyomokban van jelen. Igen, dacára a műfajnak és hírnevének, kalandorunk képtelen „3D-ben" pattogni, azaz előre lehet szökkenni, de felfelé, nagyot pattanni már csak korlátozottan, emiatt tényleg kihívás mondjuk egy leszakadt padló lyukai felett átjutni. A másik gond, hogy a Deadfall fejlesztésének elsődleges platformja az X360 volt, aminek ugyan pozitívuma, hogy a kontroller nagyjából használható (legalábbis a kalandrészeknél, mert célrögzítés vagy célzásrásegítés hiányában én

fixen a G). Ám mindezt még túl is élnénk valahogy, mert kell a kihívás – ha tudnánk menteni. De nem tudunk. Checkpointrendszer van, ami nem megbocsátó: nincs mentés minden sikerrel leküzdött csapda, vagy akár egy teremnyi ellenség kifüstölése után, így elég egy rossz mozdulat, óvatlan lépés, rosszul kiszámított ugrás, túlzott vakmerőség, és az egészet kezded elölről.

Az alapfelállás ígéretes, és helyenként a hangulat is rendben van, de a játékélmény hamar a padlóra küldi a Deadfallt

a harcokban képtelen voltam boldogulni vele), egér/billentyűzetre váltva viszont a gombkiosztás csak félig-meddig változtatható meg. Ha valaki olyan szerencsétlen, mint e sorok írója, és a kurzorbillentyűket részesíti előnyben a WASD helyett, megszívta, mivel a futás rá van drótozva a bal shiftre, így ahol időre kell átrohanni a csapdák között, kénytelen lesz használni a számára kevésbé kézre álló gombokat (épp ilyen gáz, hogy a gránátdobás



Bevallom, én emiatt a kincsek jó részét hagytam a fenébe, úgyis opcionális a dolog, és nagy jelentősége nincs. A felszedhető ereklyékből ugyanis hősödet tudod fejleszteni három szekcióban: az életerő és az állóképesség növelése, a fegyverek karakterisztikájának javítása, valamint a zseblámpád tuningja. Hogy minek a mije? Nos, igen: a trendi zombik (esetünkben múmiák) ellen ugyanis nem elég a sima ólom, őket a kézi pilács fényével lehet meggyengíteni; Alan Wakenek ezúton is köszönjük a hasznos tippet! Én nagy szükségét nem éreztem a fejlesztéseknek, úghogy a kincskeresésből maradt a zsákmány bemérése és a logikai puzzle-k megoldása, az ugrabugrát pedig meghagyom az utánam következő generációnak.

EZ NEM AZ A QUATERMAIN, AKIT KERESEL...

Mókás, hogy kifutottam a helyből, és még egy szót sem ejtettem a sztoriról és a körítésről – vagy nem is annyira mókás. Adott tehát egy dögös vörös jenki kormányügynök, aki egy eltűnt civilizáció legendás ereklyéjét keresi (jelszó: világbéke), e célból felbérli a híres Allan Quatermain James Lee keresztnevű leszármazottját, az egyiptomi sírrabláskor aztán előkerülnek a csúnya, okkult nácik, akik szintén e holmira vágynak (ebből az időpont is belőhető), meg a még csúnyább komcsik és a fényérzékeny múmiák. Aztán fordulatok, melyek során eljutunk a sarkvidékre, majd dzsungelbéli maja romokhoz, hepiend, vége csapó

Ide jutottunk, hogy már egy híres kalandornak is kincsmutató iránytűre van szüksége...

– nagyjából tehát minden, amit az Indiana Jones, Múmia és egyéb, roppant divatos kalandfilmekből össze lehet gyúrni. A képi világ is ezt a letűnt kort idézi, kezdve a rút karaktermodellektől a bļód átvezető animációkon át az üres pályákig; igaz, ezek legalább csinosak, de hát ilyeneket ügyes kezű modderek simán összedobnak egy Make Something Unreal versenyre (ha már az erőmű az Epic hármas sorszámú motorja). A hangokról pedig szívem szerint hallgatnék; a szinkron simán csak feledhető kategória, az viszont, hogy ellenfeleink és társaink ugyanazt a két mondatot ismételgetik félpercenként, több mint lélekölő, és olyan játéktervezési hiba, amiből azt hittem, jó tíz éve kinőtt a szakma.

Igazából az egész Deadfall ilyen: identitászavaros, ódivatú, egy újabb tisztes iparosmunka a lengyelektől, amelynek minden elemét már láttuk máshol, csak épp jobb kivitelben. Nem egy reménytelenül rossz játék, csak épp a már emlegetett Lara Croft-életmű bármely epizódja jobb élményt nyújt nála. A Farm 51 amúgy belegyömöszölt egy multit is a csomagba, ami szerintem épp annyira fölösleges, mint a Tomb Raider reboot esetében, itt ráadásul egy teljesen mezei lövöldét kapunk a cikkben felsorolt korlátokkal és problémákkal, így érzésem szerint a kutya nem fog játszani vele. Ráadásul az amúgy szimpatikus Nordic Games kiadó számomra érthetetlen módon 40 eurós árcímkét biggyesztett a játékra, azaz AAA-kategóriába sorolta. Ha a budget polcra teszik fel, lehet, hogy nem leszek ennyire szőrös szívű – de közel 12 ezer forintért ez sajnos nagyon kevés. És nem feltétlenül a mennyiség (elég hosszú szólista játékidő, plusz a multi), hanem elsősorban a minőség terén...

ÉRTÉKELÉS

KREDENC

GÉPIGÉNY

2 GHz kétmagos CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 videokártya, 6,5 GB HDD

A Deadfallnak a bumfordi karakterekkel és esetlen szinkronnal együtt van valami klasszikus kalandfilmes bája, ami akár be is szippanthatná a játékost, és ami miatt akár az ezerszer látott játékelemeket is megbocsátanánk, ha nem lenne ennyire széttördelve a játékmenet, és nem lenne ennyire túlárazva a játék.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A poros-archaikus hangulat itt-ott elkaphatja az erre fogékony játékost, a harc egyes elemei rendben vannak, és akad pár jópofa puzzle is.

KONTRA

Az eredetiség teljes hiánya, a belső nézetű akció/kaland, mint paradoxon, tervezési- és programhibák, ráadásul drága is.

65%

NINCS RIVÁLISA?

Need for Speed Rivals

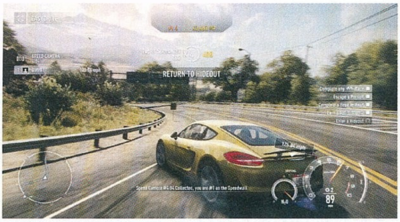
[ÍRTA CHOCHO]

ÚGY KÉPZELEM, HOGY AZ EA 2000-BEN LEFAGYASZTATTA A LEGTEHETSÉGESEBB NFS-FEJLESZTŐKET, HOGY TÍZ ÉVVEL KÉSŐBB KIOLVADVA, ÚJ SZEMÉLYAZONOSSÁG ÉS CSAPATNÉV ALATT ÉLETET LEHELJENEK A MÁR KIVÉRZETT FRANCHISE-BA. MÁS MAGYARÁZAT NINCS A RIVALS LÉTEZÉSÉRE.

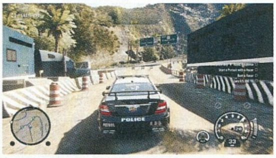
Azt a mindenit! Három teljes év telt el azóta, hogy utoljára Need for Speed-játékról írhattam tesztet. Hosszú idő, de megvolt az oka: valahányszor új NFS jelent meg, már előre viszketett a tenyerem, mert tudtam, hogy legfeljebb közepes termék lesz az eredmény, és bár nem tagadom, hogy például a tavalyi Most Wanted nem volt rossz autós játék, Chrisszel máig élénk vitába keveredünk, valahányszor szóba kerül, hogy megérdemelte-e a Criterion alkotása az NFS betűhármast. Szerinte igen, szerintem viszont nem; az a baj, hogy teljesen más irányvonalat képviselt, mint a legendás széria, és hiába aggatták rá a Need for Speed nevet, a program ettől még ízig-vérig Burnout maradt (akárcsak a 2010-es Hot Pursuit). A „csalásnak" meg is lett az eredménye még több kiábrándult rajongó képében, akik hozzám hasonlóan csak legyintettek a Rivals bejelentésének hírére. „Nextgen NFS? Aha, tehát szebb grafika, de ugyanolyan unalmas és hangulattalan játékmenet!" – vágták rá sokan kórusban. Aztán történt valami. Megjelentek az első videók és játékmenet-bemutatók, a játékosok pedig bizakodni kezdtek. Noha minden pozitív jel ellenére nem lehettünk biztosak abban, hogy a Rivals végre valódi Need for Speed lesz, most, hogy kipróbáltuk, játszottuk és élveztük a Ghost Games alkotását, kijelenthetjük, hogy az NFS visszatért, és mindent hajlamosak vagyunk megbocsátani neki.

ÉN VAGYOK A RIVÁLISOD!

Na jó, mindent azért nem. Tény, hogy pozitívumai mellett hibái is vannak, de a korábbi téves lépések után akkor is örömteli egy igényes és élvezetes autós játékot látni. Fentebb egyébként nem véletlenül vettem elő a 2010-es Hot Pursuitot, a helyzet ugyanis az, hogy a Rivals a Need for Speed III által lefektetett alsorozat legfrissebb inkarnációjaként fogható fel. Adott Redview County, az illegális utcai versenyzők paradicsoma, ami leginkább egy zanzásított Kaliforniára hajaz. A mesés táj havas hegycsúcsoktól kopár, vörös sziklákkal szegélyezett sivatagokon át egészen a természet erejét szimbolizáló, embertelen ormok között meghúzódó álmos kisvárosokig terjed – csoda, hogy ide özönlik boldog-boldogtalan, már ha van pénze egy menő sportkocsira? A helyzet lassan tarthatatlan, az utcák életveszélyesek, a rendőrségnek pedig fel kell vennie a kesztyűt. Megindul a háború az aszfalt feletti uralomért, és itt nincsenek szabályok: a jard volt versenyzőkkel, beépített zsarukkal és kisebb hadsereget megszégyenítő mennyiségű emberrel és járművel tör az egymással is rivalizáló versenyzőkre, akik azonban ahelyett, hogy feladnák, egyre durvábban taposnak a gázba, bizonyítva, hogy nem ismernek sem embert, sem istent. Ebbe a véget nem érő háborúba csatlakozunk be egy Zephyr nevű autós képében, ám még mielőtt megijednétek, szó sincs röhejes történetről vagy magát komolyan vevő átvezetőkről. Ahogy a készítők korábban nyilatkozták, „a Rivals nem a Titanic", a sztori pedig ennek megfelelően kimerül a két kampány feladatainak összefogásában. A különálló fejezetek előtt lepereg egy rövidke videó, hogy lefektesse az adott epizód küldetéseinek alapjait, és ennyi. A legfőbb rosszfiú (azaz az általunk megformált pilóta) nevét is csak a játék végén tudjuk meg,



Bár a cikkben elhelyezett képek nem rosszak, ezúttal sem képesek visszaadni azt a látványt, amit a Frostbite 3 produkál száguldás közben...



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Ghost Games

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A Need for Speed Rivals Magyarországon november 22-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. Külföldön PS4-re és Xbox One-ra is kapható. A PC-s változat ára 9490 forint.

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a tavalyi Need for Speedről (Most Wanted 2012) írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/most-wanted-2012

TIPPEK, TRÜKKÖK

OKOSAN FEJLESSZ!

A Rivalsban lehetőség van az autó fejlesztésére, és bár a lehetőségek elég korlátozottak, azért érdemes okosan, megfelelő sorrendben haladni. A legfontosabb a Strength és a Durability, azaz az erő és a kasztni tartóssága: először ezeket fejlesszük legalább hármas szintig, hogy az autónk ne haljon meg minden egyes ütközés után. Ezt a motor kövesse, majd a futómű, utána a gyorsulás.

MINDIG TANKOLJ!

Már jó előre nézz körül a térképen, hol vannak a legközelebbi benzinkutak, amiken áthajtva feljavítható az autó állapota. Ez azért nagyon fontos, mert a játék későbbi szakaszaiban (úgy a 4. fejezettől kezdve) nagyon brutális üldözések követik egymást, és jó, ha nem törik ripityára a verda, különben bukjuk a versenyt. Jó, ha tudjátok: a benzinkúton a Pursuit Tech is újratöltődik.

MIT VESSEK BE?

A Pursuit Tech arzenáljára külön dobozban térünk ki, így itt most csak abban segítünk, hogy mely cuccokat szereljétek fel és mikor. Rendőrként az EMP és a szögesdrótcsapda a legjobb választás a játék első felében, később az EMP-t érdemes leváltani helikopterre. Versenyzőnél a sokkhullám és a turbó az okos döntés, később pedig az ESF tehet jó szolgálatot. A Stun Mine-t jobb hanyagolni.

EGY KIS TÉRKÉPÉSZET

A térképen mindig látni az összes autót, beleértve a rendőröket is. Érdemes olyan helyen belépni Redview Countyba, ahol épp béke van, és később, kellően felgyorsulva szerezni körözést. Szintén a térképen találjuk meg az összes ugratót, gyorsulási zónát és megnyitott versenyt, illetve ezen keresztül szervezhetünk találkozókat a barátainkkal, hogy aztán együtt lehessen gurulni.

PÖTYÖGTESD A NITRÓT

A nitro lassan töltődik újra, így érdemes finoman bánni vele – ha hirtelen elpazaroljuk, később nagyon bánni fogjuk a hiányát. A megoldás: pötyögtess! Lassan nyomogasd a gombot, kis adagokban engedd bele a motorba a gázt, így fokozva a sebességet, és közben mindig figyelj a hosszú, egyenes szakaszokra. Egy adag nitro elég kell, hogy legyen egy átlagos verseny időtartamára.

FÓKUSZÁLJ A FELADATRA

A speedlist feladatok sokszor kijátszhatók egy event elindításával – azt azonban senki nem mondta, hogy mindegyik elindított versenyt be kell fejezni. Tanácsos a lista pontjait ésszerűen, minél gyorsabban teljesíteni, hogy eljussunk a 10. szintre, ahol már egy sor remek autó közül választhatunk. Érdemes addigra spórolni, mondjuk nem költeni festésre, az ráér, ha már rendes verdában ülünk.

EGY AUTÓ ELÉG!

Ne vegyél össze-vissza kocsikat csak azért, mert megteheted! Sokkal okosabb kitartani egy autó mellett, csúcsra tuningolni, majd addig-addig gyűjteni, míg egy újabb kocsit csutkára nem húzhatsz. Ezzel a módszerrel három lépésben juthatsz el a játék legjobb autójáig, a McLaren P1-ig. Persze rendőröknél is érdemes így játszani, főleg, ha az Enforcer utat találod a legszimpatikusabbnak.

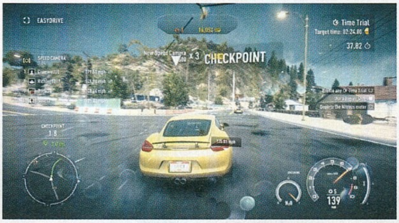
A rendőrök taktikája most sem túl bonyolult: csapódj az „ellenfélbe" a legnagyobb sebességgel

a lezárásnak ráadásul még értelme sincs, mert a játék a 21. szinten véget érő kampányok után is folytatható.

KÉTSZER NÉGY KERÉK

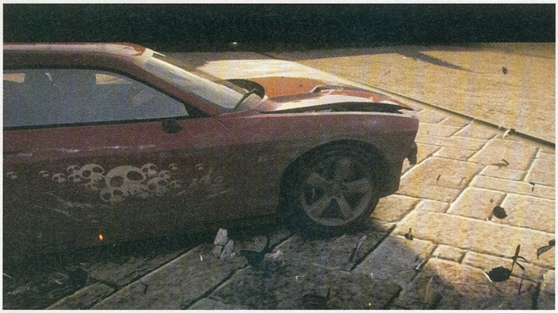
Álljon meg a menet! Kampányok? Szintek? Mi van? Igen, ezek a dolgok magyarázatra szorulnak. A játék címe magyar fordításban riválisokat jelent, és az egész programot a rendőrök és a versenyzők ellentétére hegyezte ki a Ghost Games. A játék elején választanunk kell, hogy zsaruként vagy zabolátlan civilként szeretnénk-e kezdeni, és bár a versenyek között bármikor válthatunk a két párhuzamos karrier között, a törvény képviselője és az illegalitás szabadságát kereső huligán természetesen nem kezelhető egyetlen kerettel. Mindkét kampány 9-9 fejezetre bomlik, amelyek kisebb feladatcsomagokat, úgynevezett speedlisteket foglalnak magukba, ami tulajdonképpen nem más, mint a következő profilszint eléréséhez szükséges küldetéshalmaz, melyek kipipálásával szerezhetünk magunknak új autókat, felszereléseket és festéseket. A speedlistek különlegessége, hogy mindig háromféle utat kínálnak számunkra a továbbjutáshoz, adott a választás szabadsága, és nem muszáj mindegyiket teljesítenünk. Rendőröknél például lehetünk járőrök (Patrol), beépített zsernyákok (Undercover), illetve erőszakos törvényszolgák (Enforcer), pilótaként pedig versenyzők (Racer), a zsarukat bosszantó rosszfiúk (Pursuit), vagy a vezetési tehetségüket csillogtató autóbolondok (Drive). Az előttünk álló út csak rajtunk múlik, így megtehetjük, hogy csupán Pursuit küldetéseket hajtunk végre, vagy csak beépített rendőrként nyomulunk. Bár a maximálisan elérhető 60-as karakterszint mindkét esetben csakis az összes speedlist teljesítése után jön össze, szerencsére már 21-nél megnyílik a legtöbb autó és extra. Ezzel a fejlesztők elég ügyesen megoldották azt, hogy bőségesen jusson tartalom a tizedik játékóra utánra is. Egyedül az róható fel a játéknak, hogy a későbbi szinteken már nem jutalmaz olyan bőszen, mint korábban.

> „KÖZEL SEM HIBÁTLAN ALKOTÁS, DE MÉG ÍGY IS A LEGJOBB NFS-JÁTÉK, AMIT AZ UTÓBBI ÉVEKBEN JÁTSZHATTUNK…"



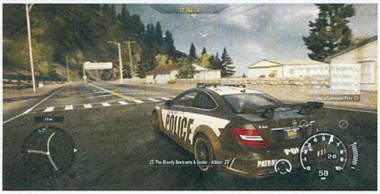
MERRE VISZ AZ ÚT?

A speedlistek egyébként egész sokfélék, annak ellenére is, hogy egy-egy kósza kivételtől eltekintve ugyanazon elemekből építkeznek: nyerj meg X számú versenyt, zúzz le Y mennyiségű rendőrt vagy autóst, vess be valamilyen alattomos eszközt, és még sorolhatnánk. Redview County az első pillanattól kezdve szabadon bejárható, és a ránk váró terület hatalmas úthálózattal rendelkezik, a versenyesemények pedig a térképen választhatók ki. Akad sima verseny, rendőrös üldözés, időfutam, valamint egy Interceptornak nevezett mód, amiben a zsernyákok lerázása a cél adott idő alatt. Rendőrautóba pattanva ugyanezek az események fordítva működnek, a dolgunk ugyanis nem az, hogy megnyerjük a futamokat, hanem hogy lekapcsoljuk a résztvevőket – azaz teljes erőből beléjük csapódva vezetésképtelenné tegyük járműveiket. A játékmódok között különösen izgalmas a Hot Pursuit nevezetű, amikor már futamkezdés-



RIDGE FOR SPEED

A Need for Speed Rivals vezetéstechnikája kicsit módosult a korábbi részekhez képest, ugyanis a fejlesztők nagyon sok energiát öltek a driftelés, azaz az állandó csúsztatás játékba való beillesztésébe. Az eredmény egy kicsit Ridge Racer szagot áraszt: gyakorlatilag minden nagyobb, élesebb kanyart úgy kell bevenni, hogy teljes gázt nyomunk, majd hirtelen fékezünk (nem muszáj kéziféknek lennie), és csúszunk, ahogy tudunk. A játék külön méri, sőt, jutalmazza is a driftek hosszát. Hogy ez jó-e vagy sem, nehéz megmondani, mindenesetre tény, hogy a korábbi NFS-ek után kicsit szokni kell a dolgot.



● Bemelegítésnek ott vannak a mesterséges intelligencia által irányított versenyzők, de ha igazi kihívásra vágytok, akkor mindenképpen szerezzetek origines „barátokat”, és vadásszatok le valódi játékosokat Redview megye útjain!

kor kapunk a hátunk mögé pár dühödt rendőrt, de a pályán ezen felül is folyamatosan járőröznek a zsaruk, így a sima verseny, sőt, a barátságos autókázás is könnyedén menekülésbe csaphat át. Természetesen minél magasabb az autósok körözési szintje, és minél magasabb körözöttségi szintű pilótát csípnek fülön a rend éber őrei, annál több sebességpontot kaszálnak (és ez fordítva is igaz) – a sebességpont itt pénzként működik, vehetünk belőle bevethető pursuit tech eszközöket, autókat, festéseket, illetve ebből tuningolhatjuk a verdáinkat. Ha pedig már szóba jöttek azok a bizonyos eszközök: a Pursuit Tech menüben a 2010-es Hot Pursuit arzenáljának legjobb darabjait szerelhetjük fel autónkra, minden kocsira kettőt. Van itt turbó, EMP, sokkakna, anti-EMP, néhány opció pedig csak zsaruknak vagy versenyzőknek érhető el (erről lásd még keretes anyagunkat). Hogy melyek a leghasznosabbak, arra a Tippek-trükkök sávban térünk ki, de összességében elmondható, hogy mindegyiket okosan ki lehet használni.

Joggal merül fel a kérdés, hogy rendőrökkel vagy versenyzőkkel jobb-e a Rivals. A válasz szubjektív, mindkét oldal élvezetes lehet, és bár én inkább élem bele magam az ok nélküli lázadó szerepébe, a Rivals világában mindig akad pár játékos, aki szívesen képviseli a békeszerető redview-i állampolgárok érdekeit.

SOSEM VAGY EGYEDÜL

A Need for Speed Rivals érdekes vonása, hogy bár a karrier elméletileg egyszereplős, azaz mindenféle online kapcsolat nélkül is lehet teljesíteni, a játék mégis olyan, mint egy MMOG, hisz folyamatosan kapcsolódunk az Origin szervereire, és más játékosokkal osztjuk meg az utakat. A velük való interakció teljesen opcionális, tehát ha akarjuk, az MI által képviselt, folyamatosan flangáló pilótákhoz hasonlóan a valódi játékosokat is kihívhatjuk egy rögtönzött futamra, illetve becsatlakozhatunk az általuk kezdeményezett eseményekbe. Természetesen akár teljesen figyelmen kívül is hagyhatjuk őket, kivéve, ha rendőrt alakítanak, akkor ugyanis érdekük, hogy szívassanak bennünket, vagy épp együtt dolgozzanak velünk egy-egy ügyön. A koncepció elsőre akár antipatikusnak is tűnhet, továbbá tény, hogy origines barátok nélkül nem sok értelme van (igaz, a földrajzi helyzetünk alapján gyorsan gyűjthetünk párat). Amennyiben viszont vannak cimboráink, akik szintén hajlandók lecsapni a játékra, igazán jól szórakozhatunk, megnyitva egy, a Rivals által eddig takargatott réteget. Az egymással való rivalizálásnak amúgy is kulcsszerep jut a játékban, számtalan olyan szakasz van például Redview County területén, ahol meg lehet szegni a sebességkorlátozást, felállítva egy rekordot, amit később az összes barátunk lát, de igaz ez az ugratókra és az összes versenyre is, magyarán a játék folyamatosan bosszant minket a haverok által elért eredményekkel. Ez nem új keletű ötlet, szintén a 2010-es Hot Pursuitban szerepelt először, de attól még örömmel látjuk viszont a Rivalsben. Jómagam például hülyét kapok, amikor Bate falloutos avatárja vigyorog rám minden sarkon, jelezve, hogy szeretett főszerkesztőnk újabb sebességrekordomat verte bucira a McLaren P1-esemnél jóval vacakabb Porschéjával.

> „ NYITOTT VILÁG. SZÁGULDÁS. RENDŐRÖK. RIVÁLISOK. UGYAN MI KELLHET MÉG...? ”

CSILLANÁS A KASZTNIN

A Rivals a DICE Frostbite 3-as motorját használja, és hála ennek, döbbenetesen jól néz ki. A táj változatosságát már méltattam

● A ránk váró térkép hatalmas, és a változatosságra sem lehet panasz, hiszen erdős, sivatagos, és havas helyszíneken száguldhatunk végig, sőt helyenként még a békés polgárok nyugalmát is megbolygathatjuk.

VIDEO
EZZEL JÁTSZUNK!
Az új NFS epizódot az „Ezzel játszunk...” rovat keretében is elővettük. Ha kíváncsi vagy a videónkra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/ezzel/nfs-rivals

A HAJSZA KELLÉKEI

A PURSUIT TECH A VERSENYZŐK ÉS RENDŐRÖK NEM HALÁLOS FEGYVERARZENÁLJA A RIVALS VILÁGÁBAN. ESZKÖZTÁRUNK FOLYAMATOSAN BŐVÜL A FUTAMOK SORÁN, MINÉL MAGASABB SZINTEN ÁLL A PROFILUNK, ANNÁL JOBB CUCCOKHOZ NYERÜNK HOZZÁFÉRÉST. NÉZZÜK MEG EZEKET KÖZELEBBRŐL!

EMP
Az elektromágneses impulzus célzottan bénítja meg az előttünk haladó autó elektronikáját. Hosszan kell célra tartva manőverezni vele, különben elvéthetjük.

ESF
Az elektromágneses mező a kocsink köré von egy ideiglenes burkot, aminek közelében nem működik a többi autó HUD-ja, és a támadásoktól is védve vagyunk.

JAMMER
Jelzavaró. Lényege, hogy összezavarja a rendőrautók rádiócsatornáit, azaz rontja a járőrök közti folyamatos kommunikációt. Csak versenyzők érhetik el.

RENDŐRHELIKOPTER
Értelemszerűen csak rendőrök élhetnek vele. Helikoptert hívhatunk, ami folyamatosan követi az üldözött autóst, sőt, akár szögesdrótcsapdát is ledobhat elé.

ÚTBLOKÁD
Szintén a rendőrök kiváltsága: hívhatunk erősítést, hogy a pálya egy szakaszán keresztbe beállva lelassítsák vagy megállítsák a száguldozó autósokat.

SOKKHULLÁM
A sokkhullám az előttünk haladó versenyző farába csapódva okoz brutális szintű károsodást. Hátránya, hogy magunk elé kell engedni a kocsit. Csak a rendőrök élhetnek vele.

SZÖGESDRÓTCSAPDA
Minden NFS-rajongó rémálma: a szögesdrótcsapda kidurrantja a gumikat, s bár később azok újra felfújódnak, addig nagyon lelassulunk. Rendőr-exkluzív.

SOKKAKNA
Érdekes holmi, amit csak a versenyzők érhetnek el. Egy akna, melyre ráhajtva az autó lebénul egy rövid időre. Használata kissé nehézkes, élen kell lenni hozzá.

TURBÓ
Egy turbófeltöltő, amit bekapcsolva autónk sebessége eszelős szintre emelkedik. Csak versenyzők használhatják, Hot Pursuit futamok alatt életet menthet.

fentebb, de fontos kiemelni, hogy a speciális effektek, a színek játékos összhatása, a dinamikus napszakok, az időjárás, na meg a hihetetlenül részletgazdag autómodellek még a legmorcosabb grafikamániást is biccentésre késztetik. Ráadásul a PC-s változat gépigénye kifejezetten barátságosnak mondható, főleg úgy, hogy ugyanazt a látványt nyújtja, mint a PS4- és Xbox One verzió. A hangok és a zenék most is jelesre vizsgáznak, igaz, az előbbiek esetében a fejlesztők nem az élethűségre mentek rá. Az autók úgy dübörögnek, hogy azonnal megdobban az ember szíve, de a szimulátorok kedvelői azért észre fogják venni az itt-ott jelentkező apró csalásokat. És ha már itt tartunk, minden autós játéknál szóba kell hozni a fizikát, a törést és a járművek kezelését. Nos, a Rivals egy arcade autóverseny, ennél fogva a vezetési modell nem valami hiteles, élménynek viszont tökéletes, és a realitás hiánya ellenére is érezni a kocsik közti különbségeket (legalábbis addig, míg meg nem vesszük hozzájuk a legerősebb motort és legérzékenyebb futóművet). Egyedül a karambolok láttán fogjuk összehúzni a szemöldökünket, az autók ugyanis úgy csapódnak ide-oda, mintha papírdobozból lennének, ez pedig sokszor komikus látványt eredményez – főleg úgy, hogy a roncsolódás inkább csak belsőleg érinti az járgányt, kívülről jó, ha az ablak bereped egy tízméteres repülés után. A rendőrökön túl egyébként az autó „életereje" a legnagyobb ellenségünk, ezért minden verseny előtt nézzük meg, hol van a legközelebbi benzinkút, amin áthaladva kedves szellemek egy szempillantás alatt pofozzák helyre a haldokló verdát.

Itt speciel pont nem a hó esik, hanem elsütöttük az egyik elektromos pursuit tech kütyünket.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2,4 GHz CPU; 4 GB RAM; AMD Radeon HD3870 vagy jobb; 30 GB HDD

A NFS Rivals olyan, mint egy rajongókhoz írt szerelmeslevél. Látszik rajta, hogy akik készítették, maguk is imádják az NFS-sorozatot. Mit is mondhatnánk? Köszönjük, Ghost Games!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Igazi Need for Speed-hangulat, remek játékmenettel és izgalmas versenyekkel.

KONTRA

Itt-ott bugos picit, de a játékélmény képes elnyomni ezeket a hibákat.

90%

A szabály az, hogy nincs szabály. A pursuit tech cuccok nemcsak a zsaruk lerázására használhatók, a sima futamokon is érdemes bevetni őket. Ne legyetek szégyenlősek, a riválisok sem lesznek azok!

KAVICSFELVERŐDÉSEK

Persze a Rivals sem tökéletes – több furcsa buggal küzd, és ezek közül a szerver elvesztése a legidegesítőbb. Képzelhetitek, milyen fejet vágtam, amikor a leghosszabb, 54 ellenőrzőponton át tartó verseny közepén a játék kiírta, hogy bocsesz, migráljuk a hosztot, mert a 60 megás neted ellenére elveszett a kapcsolat. Szintén idegesítő, hogy egy karambol után több másodpercig látjuk az autónkat külső nézetből, mondván, hogy hű, de látványos – valójában azonban csak arra jó a dolog, hogy büntesse az óvatlan sofőröket. Különösen „vicces", hogy az ütközések után a játék néha egyszerűen rossz útra vagy ellentétes irányba dob vissza a pályára, illetve, hogy a régi NFS-ekkel ellentétben itt nincs körülhatárolva a versenyszakasz, szóval bármikor továbbhajthatunk egy fontos kanyar mellett, hogy aztán a készítők édesanyját emlegetve próbáljunk megfordulni és behozni a hátrányunkat.

Azonban akármennyit is bosszankodunk, akárhányszor is húzzuk fel magunkat egy elszúrt verseny miatt, vagy mert az MI túl agresszívan vezet, mindez szinte lényegtelen, ha ezt követően mindig visszaülünk a Rivals elé, hogy menjünk még egy kört… aztán még egyet… és még egy utolsót. Ez az, ami miatt mindig is élveztük a Need for Speedeket, és ami az utóbbi években nagyon hiányzott a szériából. Hát most megvan. És imádjuk.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/nfs-rivals

KUTYAKÖTELESSÉG

CALL OF DUTY GHOSTS

SINGLE-PLAYER TESZT

[ÍRTA MIGUEL] **PRÓBÁLJA SZERETNI AZ EMBER, DE CSAK NEHEZEN MEGY, PEDIG VAN BENNE MINDEN, AMI EGY JÓ SZTORIHOZ KELL: VILÁGÉGÉS, JÓ HELYSZÍNEK, KIVÁLÓ ALAPGONDOLAT – KÁR, HOGY EZEK HAMARABB KIKOPNAK, MINT HOGY ÉLVEZNI KEZDENÉNK ŐKET.**

A Szellemek olyan katonák, akik a túlerőre fittyet hányva, a józan ész diktálta szabályoknak ellentmondva győzik le az ellenséget. Láthatatlanok, a semmiből előteremve lecsapnak, hogy aztán újra köddé váljanak. Legalábbis ezt tartja róluk a legenda, és akármennyire is libabőrös a karunk, hamar kiderül, hogy az ígéretek ellenére semmi ilyesmi nincs a Call of Duty: Ghostsban.

AZ ELEJÉN MÉG BIZAKODSZ

Pedig olyan jól indul. Például lerombolják körülöttünk az Egyesült Államokat, ami kezdésnek mondjuk elég erős. Aztán mikor már azt hinnénk, hogy életünk legjobban elköltött 12 ezer forintja volt az, amit a játékért a boltban hagytunk, elkezdődik az az ígéret-szívatás játék, ami az aktuális CoD-ot tulajdonképpen az első öt perctől az utolsó jelenetig meghatározza.

Hatalmas adrenalinbomba, hogy a játékteret az űrből kilőtt tereprendező rakéták kuszálják össze. Az egyik pont a lábunk alatt alakítja ki a Barringer-kráter unokatestvérét, és ez, bár jól néz ki, a fordulópont. Innentől a játék átmegy az Uncharted béna másolatába: futnunk kell, miközben a pálya (látszólag véletlenül) pont úgy hullik elénk, hogy veszélyesnek látszódjon, de közben mindig hagyjon pontosan egy kijáratot a további futáshoz.

A világégés után feltámad a remény, hogy az Infinity Ward megmutatja, miként kellett volna igazán jó posztapokaliptikus játékot készíteni. Ehelyett nagyjából ugyanott rontja el, ahol a Homeland készítői: a felvezetés után hamar kiderül, hogy a lepusztult világ, az összeomlott amerikai vidék nem díszlet, inkább csak álca. Tíz éve a senkiföldjét járjuk, de minden tök ugyanolyan, mintha nem a Holddal tették volna egyenlővé a vidéket. Egy kicsit járkálunk a lepusztult házak között, spanyolul beszélő katonákra lövöldözünk (azért kíváncsi lennék az USA népességének jelentős részét kitevő latinó játékosok véleményére a dél-amerikai ellenséggel kapcsolatban), és mielőtt kiderülne, milyen l'art pour l'art húzás is volt az űrrakéta-csapás, megkapjuk a játék legtragikomikusabb elemét, a kutyát.

ADATOK

KIADÓ
Activision

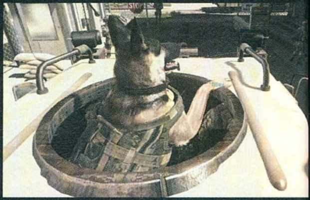
FEJLESZTŐ
Infinity Ward

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

Ha november, akkor Call of Duty, még akkor is, ha a sorozatnak és a fejlesztőknek is jót tenne már egy kiadós alvás. A világot mentjük meg, és néha van távirányítású kutyánk. A játék PC-s verziója 11.490 forintért szerezhető be a boltokban.



KUTYA VILÁG, DE CSAK ÁTMENETILEG

Azoknak lett igaza, akik nem vártak sokat attól, hogy a fejlesztők az ember legjobb barátját, bevonták a sorozatba. A Ghostsban bevezetett, tablettel távvezérelhető dolgok közül a kutya a legviccesebb, pedig van itt még távirányítható mesterlövészpuska is. Szóval van ez a kutya, akit megsimogatni nem lehet, apportíroztatni nem lehet, egy istenverte csontot sem dobhatunk neki, ellenben a hátára szerelt kamerán keresztül irányíthatjuk, mintha csak egy drótvezérelt csótány lenne. Itt jobbra, itt balra, kushadj a földre, bújj a fű közé, és ha elég közel lopakodtál egy katonához, hát harapd át a torkát, várj, nyomom a Q-t.

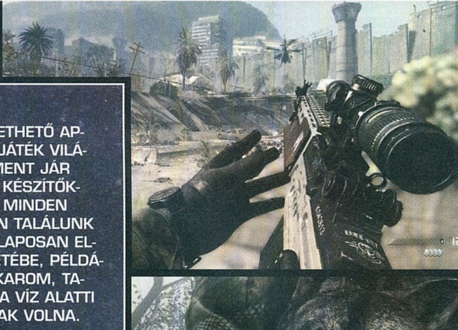
Harc közben is van néha lehetőségünk arra, hogy ráküldjük szegény ebet az ellenre, de a CoD jól komponált tűzharcai túl feszesek ahhoz, hogy ezt üzemszerűen használjuk és élményként éljük meg. Mert amúgy ez a rész megmaradt: a jól felépített pályákon jó ritmusban jönnek a kilövésre megjelölt katonák, de ahogy a Modern Warfare óta nem változott a közelünkben pattogó gránát hangja, úgy abban sincs semmi új, ahogy szép sorjában leszedegetjük a fedezékből meghatározott ritmusban előbújó célpontokat.

A CoD végre eljutott a csillagok közé, de egyáltalán nem úgy, ahogy sokan vágynak rá már régóta. Sebaj, legalább van hangja a puskáknak az űrben.

VIDEO **EZZEL JÁTSZUNK**

Népszerű „Ezzel játszunk" rovatunkban is elővettük az új CoD-ot. Ha kíváncsi vagy az epizódra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/cod-ghosts



GYŰJTSD A LAPTOPOKAT!

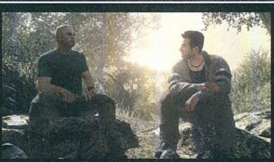
AZ EDDIGI COD-OKHOZ HASONLÓAN MOST IS VAN VALAMI GYŰJTÖGETHETŐ APRÓSÁG, AMIVEL ELMÉLETILEG MÉG MÉLYEBBRE SÜLLYEDHETÜNK A JÁTÉK VILÁGÁBAN (VALÓJÁBAN PERSZE AZ A LÉNYEG, HOGY ZSÍROS ACHIEVEMENT JÁR ÉRTE). EZÚTTAL A RORKE-FÁJLOKAT KELL ÖSSZEGYŰJTENÜNK, DE A KÉSZÍTŐKNEK ITT SEM SIKERÜLT OLYAN FORMÁTUMOT TALÁLNI, AMI A JÁTÉK MINDEN PONTJÁN UGYANOLYAN JÓL TELJESÍTENE. A 18 PÁLYA MINDEGYIKÉN TALÁLUNK UGYANIS EGY NOTEBOOKOT, VALAHOL CSAK EGY KICSIT, VALAHOL ALAPOSAN ELREJTVE. VAN, AHOL A LAPTOP TÖKÉLETESEN BELEILLIK A KÖRNYEZETÉBE, PÉLDÁUL A VÁROSI VAGY KATONAI BÁZISOS PÁLYÁKON, ÉS HA NAGYON AKAROM, TALÁN AZ ŰRBEN LEBEGHET EGY BEKAPCSOLT NOTESZGÉP, DE AZÉRT A VÍZ ALATTI SZIKLÁKON PIHENŐ ESZKÖZ HELYETT VALAMI MÁST IS KITALÁLHATTAK VOLNA.

Az egyjátékos kampány alatt elég sok helyszínen járunk majd, és szinte mindegyik magában hordozza a töltőképernyő alatt a reményt, hogy visszakapjuk azt, ami miatt a sorozat korábbi részeit annyira szerettük, azonban ez most (is) csak ritkán válik valósággá. A víz alatti és az űrben játszódók kiemelkednek a többi szakasz közül, a toronyházban futkározás és a fúrótorony még elmegy, de a helikopteres zúzás láttán a Retaliator és a Gunship 2000 című, huszonéves cuccok jutottak eszembe. A mélypont mégis az volt, mikor egy küldetésben álruhában sétálva akkor sem buktattam le a csapat másik három tagját, mikor a sok teljesen egyforma egyenruha között elvesztettem a társaimat, és megszállottan rohangáltam az ellenség semmit sem gyanító, mereven álló katonái között. A scriptelés azonban nem volt felkészítve ilyesmire, így a játék, ami elméletileg épp arról szólt, hogy majdnem lebuktunk az ellenséges bázison, valójában türelmesen megvárta, míg megkeresem a sárga aurával jelölt ajtót, és beszállok a kocsiba.

A történettel is komoly bajok vannak, az események következetlenek, a fordulatok előre kitalálhatók, ráadásul még a klisléktől megszokottnál is gyengébben szerepelnek.

Nem vártunk, és nem is kaptunk forradalmat. Ez ugyanaz a CoD, mint évek óta. Ha a korábbiakat szeretted, ezt is fogod.

Számos olyan jelenet van, amivel a korábbi CoD-okban jól működő megoldásokat akarják másolni, de ezúttal sokkal inkább tűnik izzadságszagú akciófilmnek a végeredmény, mint eddig bármikor. Két-három olyan jelenet is volt, ahol éreztem, hogy nekem itt most komolyan el kellett volna képednem, ehelyett ugyanolyan érzéketlenül daráltam tovább a következő perceket, mint korábban. A képernyőn megjelenő gombok, vagyis a quick time eventek is inkább csak



elvesznek az élményből, de ez mondjuk nem a CoD sajátja, ha tehetném, tűzzel-vassal üldözném ezt a játékelemet. Nagy pozitívum viszont, hogy ezúttal egyetlen olyan jelenetet fedeztem csak fel a játék során, amit szinte kockáról kockára lemásoltak egy filmből, de lehet, hogy csak én láttam bele Bane repülős szökését a Hunter című pálya bizonyos történéseibe, és az is csak utólag zavaró, hogy mit ád az ég, két olyan pálya is van, ami szakasztott olyan, mintha a Battlefield 4-re rímelne (az egyik a felhőkarcolós, a másik az árvizes). Persze ez nyilván csak a véletlen műve.

SZELLEMTELEN ALAKOK

A sztori tehát nem világbajnok, ráadásul a játék kis részletekben sem működik igazán. Nem derül ki például, hogy mi az atyaúristenért hívnak minket szellemeknek, ha a láthatatlanság kimerül abban, hogy a magas fűben – kutyaként vagy emberként – osonva nem vesznek észre minket. Nincs semmi extra lehetőség, még azt sem vesszük észre, hogy épp kilopják a repülőt alólunk, a legszellemesebb eszközünk egy távirányítású puska, de hát egy ötvenkaliberes kéziágyúra azért nem mondanám, hogy lopakodásból jeles. A legkomolyabb átverés azonban a játék végén vár ránk, bár senki nem lepődik meg majd rajta igazán, és a lelkünk mélyén talán meg is bocsátunk majd, hiszen ki várja el egy

Egy Ghost katonának természetesen az sem jelent gondot, hogy puszta kézzel terítsen le egy hetek óta éhező farkast!

sorozattól, hogy az egyes részek bejezése egyben ne a következő rész reklámja legyen.

Vannak ennél azonban sokkal komolyabb gondok. Őszinte leszek: nem néztem utána, hogy új motor dolgozik-e a játék alatt, mert szerintem ez az információ nem fontos akkor, amikor darabos, csúnya, mosottas alapbeállítás fogad az első indításkor. Picit persze farigcsálhattam rajta, és az igazat megvallva a tesztgép sem mai darab már, de azért mellbevágó volt, milyen baltával faragott pixelekből és textúrákból áll össze játék. Főleg a nagy ellenfél Battlefield 4-gyel párhuzamba állítva nagy a különbség, ugyanazon a gépen, nagyjából ugyanolyan szintű részletesség mellett. Az összkép nem olyan borzasztó, a játék helyenként még szép is, az űrben és a víz alatt játszódó jelenetek pedig kifejezetten kellemesek. A szép környezetbe azonban rendszeresen belerondítanak a rosszul mozgó, darabosan és rendszeresen ismétlő fázisokkal animált szereplők, illetve a finoman szólva is túl sokszor ellőtt időlassítás is.

LERÁGOTT KUTYACSONT

A minden évben Call of Duty már akkor rossz ötletnek tűnt, amikor az Activision elkötelezte magát mellette, és most, hogy a sorozat újabb része eresztett le lufiként, már az sem lehet mentség, hogy az első héten egymilliárd dolláros forgalom volt az üzletekben. Bízzunk abban, hogy a következő konzolgeneráció a Call of Duty megújulását is elhozza, de tulajdonképpen az sem lenne baj, ha itt és most befejeznénk ezt az egészet – persze erre elég kevés az esély egy olyan rész után, ahol a főszereplők elpusztíthatatlanok, és a beharangozott újításokból az a tíz perc is sok, amit valójában kapunk.

ÉRTÉKELÉS

MIGUEL

GÉPIGÉNY

Win 7 vagy 8, Core 2 Duo E8200 vagy AMD Phenom X3 8750 CPU, 6 GB RAM, GTS 450 vagy HD 5870, 40 GB HDD

A CoD néha jobb, néha rosszabb, most épp sokkal rosszabb. Ami újítás van, az vagy felesleges, vagy nem működik, és persze normális befejezést most sem kapunk. Talán majd jövőre.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Helyenként azért összekapja magát a játék, és a darálás még most is elkapja az embert.

KONTRA

Az egészet körüllengi a „na csináljunk még egy részt" hangulata.

75%

Szellemek ide, szellemek oda, Call of Dutyt egész egyszerűen nem lehet zuhanó repülő járművek nélkül készíteni, és természetesen nincs ez másképp most sem.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/cod

ALIG VAN ÚJ A NAP ALATT

CALL OF DUTY GHOSTS

MULTIPLAYER TESZT

[ÍRTA WILSON] **ITT AZ ÉV VÉGE, ÉS ITT A SZOKÁSOS CALL OF DUTY MULTIPLAYER. A KÖZELJÖVŐ HARCAIT A MÁR UNALOMIG ISMERT SZABÁLYOK KERETEI KÖZÉ SZORÍTVA VÍVHATJUK MEG, EGY-KÉT ÚJ JÁTÉKMÓD ÉS PÁR FELESLEGES BŐVÍTÉS TÁRSASÁGÁBAN. VIGYÁZAT: A KUTYÁK ITT IS HARAPNAK!**

Az már a kiadás előtt is biztosra vehető volt, hogy nem a Ghosts lesz az a Call of Duty-epizód, amely alapjaiban forgatja fel a szériát (ha erre egyáltalán valaha is sor kerül). Az is adta magát, hogy meglehetősen kurta lesz az újítások listája, egy dolog azonban még mindig vitathatatlan: a Call of Duty napjaink legmélyebb, legtartalmasabb multiplayer shootere. Lehet nála sokkal szebb és életszerűbb a Battlefield, harcolhatnak gigantikus robotok a Titanfallban, és adhat egycsilliárdnyi sapkát és egyéb kiegészítőt a Team Fortress 2, nincs olyan sorozat, nincs olyan játék, amely vetekedhetne azzal a tartalommal, ami évről évre érkezik a CoD-gyárból. És ha valamiért, hát ezért a Ghostsot sem lehet megszólni.

RÉGI VIZEKEN

Viszont már jó előre szögezzük le, hogy a Ghosts pontosan micsoda: egy olyan sorozat új epizódja, amely már 2007 (!) óta adja el újra és újra ugyanazt, csak épp pályákat cserél és játékmódokat variál át. Hiába nem létezik már az eredeti Infinity Ward, hiába dolgozik teljesen más keretek között a Treyarch, a Call of Duty váza annyira biztos alapokon nyugszik, hogy butaság lenne arról álmodozni, hogy bármilyen komolyabb változást hozna a közeljövő. Az viszont meglepő, hogy a másik csapattal nyíltan rivalizáló, azt örömmel savazó IW mennyi mindent át mert venni a történet szempontjából csapnivaló, multiban viszont elsőrangú Black Ops 2-ből: a Ghosts annyira kiköpött mása a Treyarch legutóbbi alkotásának, hogyha nem egy másik korszakban játszódna, akkor akár Black Ops 3-nak is lehetne hívni.

Ott van rögtön a karakterkreálás témaköre: a Black Opsban debütált, teljesen szabad kezet adó rendszer itt is visszaköszön, csak épp kisebb módosításokkal. A legnagyobb változás mindenképp azon paradox helyzet gyökerében keresendő, hogy bizonyos szempontból maradt a határtalan szabadság, más nézőpontból nézve viszont korlátozottak a lehetőségek. Itt ugyanis szó szerint az összes fegyver és az összes kiegészítő elérhető alapból. Nem kell hozzá egy adott szintet elérni, presztizselni vagy challange-eket teljesíteni. Hol a csavar? Mindennek ára van, méghozzá meglehetősen kemény. Az új valutát squad-pontoknak hívják: ezt szerezhetünk a ranglétrán való előrébb jutással vagy kihívások teljesítésével. E pontokkal nyithatók meg az említett eszközök, de még a perkek is. Hogy a helyzet ne legyen annyira egyértelmű, utóbbiaknál már van szintkorlát is, sőt, mindegyik képesség egy számszerűsített értékkel is bír, ami megmondja, hogy az adott perk hány helyet vesz el a karakterünk tíz feltölthető mezőjéből. A gyors fegyverváltás például csak egy helyet foglal, a végtelen sprintelés viszont már kettőt, így alaposan meg kell fontolni, hogy az általunk választott játékmódhoz milyen leosztás illik a legjobban. A legdurvább képességek és fegyverek ráadásul akár 15 squad-pontba is kerülhetnek, viszont ez kiváló motivációt nyújt a játék folytatására: még egy meccs, még egy forduló talán pont elég lehet a következő adagnyi pont bezsákolásához. A helyzet ezért ugyanaz, mint a Black Opsnál: a hat elmenthető séma alá a legkülönfélébb összeállítások bújtathatók, így akár gránát és másodlagos fegyver nélkül is hadba lehet vonulni, és azon sem kell megrökönyödni, ha valaki kizárólag a késével próbál boldogulni.

Perkekből természetesen ezúttal is komoly mennyiség kapott helyet a játékban, bár a teljesen új, korábban nem látott

A fejlesztők megirigyelhették az XCOM: EU tavalyi sikerét, így ezúttal zombik helyett idegen lények hentelésére van lehetőségünk a multiban.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Raven Software, Neversoft

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

Idén a megszokottól eltérően külön-külön értékeltük az aktuális CoD egy- és többjátékos részét.

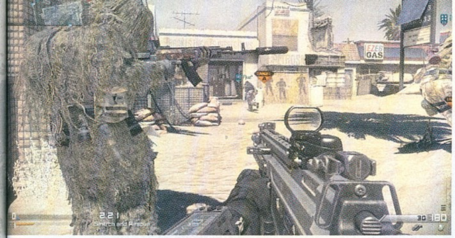
A kutya a multiból sem maradhatott ki, ráadásul igen hasznos társnak bizonyul a harcban.

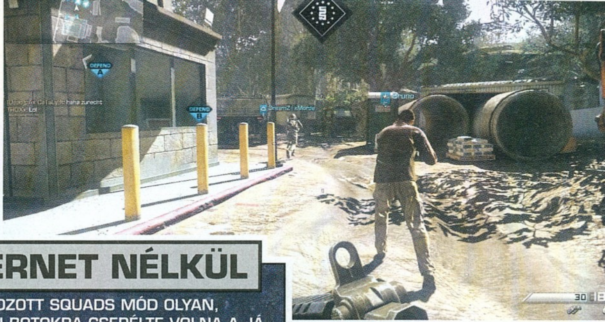
ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a tavalyi Call of Duty: Black Ops II tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/black-ops2





MULTIPLAYER, INTERNET NÉLKÜL

A GHOSTS EGYIK NAGY ÚJÍTÁSAKÉNT BEHARANGOZOTT SQUADS MÓD OLYAN, MINTHA VALAKI A MULTIPLAYERBEN EGYSZERŰEN BOTOKRA CSERÉLTE VOLNA A JÁTÉKOSOKAT. A TELJESEN SZABADON FELÉPÍTHETŐ, MESTERSÉGES INTELLIGENCIA VEZETTE OSZTAG AKKOR IS CSATÁZIK, MIKOR A TULAJDONOSA MONDJUK ÉPP ALSZIK, AMI EGY KIFEJEZETTEN ÉRDEKES ÖTLET, DE MIKOR SZEMÉLYESEN, A BOTOKKAL EGY CSAPATBAN KELL HARCOLNI A TÖBBI JÁTÉKMÓDBAN, OTT AZÉRT MÁR ÁRNYALTABB A DOLOG. GYAKORLÁSNAK TÉNYLEG JÓ, DE NINCS OLYAN ÉLETHELYZET, MIKOR AZ EMBER INKÁBB EZT VÁLASZTANÁ A „RENDES" MULTIPLAYER HELYETT, ÍGY A SQUADS TULAJDONKÉPPEN A GHOSTS LEGFELESLEGESEBB ELEME, AMIT ALIG EGY MAROKNYI EMBER FOG HASZNÁLNI AZ ELSŐ PÁR HÉT UTÁN.

A multi legjobb része persze ezúttal is a hihetetlen mértékű testreszabhatóság.

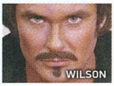
változatok száma meglehetősen alacsony. Egy dolog azonban szembetűnő, mégpedig az, hogy a háttérbe szorult a légi támogatás: nagyon ritkán lehet olyat látni, hogy az eget egy legyőzhetetlen helikopter uralja, így a legtöbb meccs szerencsére már nem olyan frusztráló, mint régen, ahol két-három légi jármű is elég volt ahhoz, hogy mindenki egy épületben kuporogva várja ki a roham és egyúttal az azonnal elvesztett meccs végét. Halálos veszély persze e nélkül is akad bőven, elsősorban az őrző-védő feladatokat ellátó kutyák személyében, akik egyetlen harapással is át tudnak küldeni a másvilágra.

MINT A MOZIBAN

A fentiekből látható, hogy a karakterkészítés csak minimálisan változott, és pontosan ugyanez mondható el az elérhető játékmódokról is. Sajnos ezúttal is előállt az a helyzet, hogy az Infinity Ward- és a Treyarch-féle Call of Dutyk nem ugyanazt nyújtják, és van olyan szabályrendszer, amiért muszáj egy korábbi epizódhoz visszamenni. Ez jelen esetben az egyik legkedveltebb módra, a Counter-Strike-ra emlékeztető Search & Destroyra igaz, ami csak és kizárólag privát meccsek alatt érhető el, a publikus playlistben már nem szerepel ez az opció. Van viszont helyette egy sokkal, de sokkal jobb lehetőség: a Search and Rescue az előbbi kedvencet házasítja a másik népszerű móddal, a Kill Confirmeddel. A 6 fős csapatok (18 helyett most már csak 12-en játszhatnak a multiplayerben) mindegyik tagja egyetlen élettel rendelkezik, elhalálozásukkor pedig dögcédula esik ki belőlük. Ha ezt a társak kapják fel, akkor újra lehet éledni,

Igazából mit számít a grafika, ha a játék 90%-ában úgyis csak az irányzékot nézed?

ÉRTÉKELÉS


WILSON

GÉPIGÉNY

Windows 7/8, Core 2 Duo E8200/AMD Phenom X3 8750 CPU, 6 GB RAM, GTS 450/HD 5870 VGA, 40 GB HDD

A Ghosts multiplayer módja megközelítőleg sem lett olyan forradalmi, mint amilyennek ígérték, sőt: kevesebb az újítás benne, mint valaha, de még így is rettentő élvezetes tud lenni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az Extinction kifejezetten jóra sikeredett, és a megnyitható fegyverek, kiegészítők és perkek mennyisége még mindig döbbenetes.

KONTRA

A rombolásnak abszolúte nem jut semmi szerepe, és a Squads mód is teljesen felesleges.

80%

ha viszont az ellenfél, akkor ki kell várni a következő kört. Az az oldal nyer, amelyik teljesen elintézi a másikat, vagy sikeresen felrobbantja a két célpont valamelyikét. Az újraéledés lekorlátozása miatt ez a Call of Duty eddigi legtaktikusabb, leglassabb játékmódja, és pont ezért az egyik legjobb is. Itt lehet a legintenzívebb meccseket találni, és ezek a mérkőzések több izgalmat tartogatnak, mint bármi, ami a Ghosts palettáján szerepel.

Pedig akad még újdonság: a legnagyobb a Blitz, ami az amerikai focit gondolja újra, viszont labda helyett itt elég csak egyetlen játékost eljuttatni a gólvonalhoz. Ha ez sikerül valakinek, akkor 10 másodperccel később a térkép egy teljesen új pontjára kerül a célvonal. Mondani sem kell, itt lehet a legnagyobbat bukni: aki másodikként érkezik meg a célterületre, garantáltan meghal, hiszen pontot a gólvonal inaktivitása miatt már nem szerezhet. Hasonló izgalmakat tartogat a Cranked, amely a Team Deatmatchból gyökerezik. Minden megszerzett frag után 30 másodpercig megnő a mozgási sebesség és a támadóerő, viszont ha nem sikerül az idő lejárta előtt újabb skalpot szerezni, akkor a játékos egész egyszerűen felrobban. Az ebből fakadó folyamatos rohangászás miatt ez inkább csak akkor élvezetes, mikor az embernek mindössze pár percnyi játékra van ideje, vagy le akarja vezetni a komolyabb összecsapások során felgyűlt feszültségét.

Ismét a többjátékos rész az, amiért valójában érdemes pénzt adni a CoD: Ghostsért. Hónapokra elég tartalom van benne.

A MÉRET A LÉNYEG

Legyen szó azonban bármelyik játékmódról, egy dolog mindegyikben közös: a hozzájuk megálmodott pályák a legnagyobbak a Modern Warfare óta. A méret nemcsak a bejárható folyosók és termek mennyiségében mérhető, de a rengeteg alternatív járat használatában is. Nincs a térképeknek egy olyan pontja, amit ne lehetne minimum 2-3 oldalról megközelíteni, így egyetlen alkalommal sem állhat elő az a helyzet, hogy az egyik csapat úgy befészkeli magát valahová, hogy nincs az az isten, fegyver és perk, amivel ki lehetne őket füstölni. Valami csoda folytán ez a váltás nem eredményezte a mesterlövészek túlsúlyba kerülését, sőt, a legtöbb tűzharc testközelből, vagy alig pár méterről zajlik. Sajnos a visszafogottan reklámozott rombolhatóságnak abszolúte nem jut semmi szerep, sőt, nagyon nehéz olyan meccset találni, ahol bármi jelentősége is lenne ennek az alibifunkciónak: az egy-két helyen lebontható fal vagy fedezék nem éppen világmegváltó lehetőség, és teljesen felesleges is a szerepeltetésük – a statikusságot inkább az olyan dinamikus események törik meg, mint amilyen a Black Ops II gátas pályáján a vízszint megemelkedése volt.

A KIHALÁS SZÉLÉN

A visszafogott mennyiségű újításból leginkább az Infinity Ward saját „zombimódja", az Extinction emelkedik ki, ahol nem élőholtakkal, hanem űrlényekkel kell harcolni. A pályák nyitottsága, az ellenfelek gyorsasága, a karakterek fejlesztése miatt sokkal érdekesebb és változatosabb ez az opció, mint a Treyarch dögunalmas ötlete, és csak remélhetjük, hogy az érkező DLC-k elegendő utánpótlást biztosítanak ehhez is. Mert a Ghosts a lehető legtávolabb áll a forradalomtól, és nem több annál, mint ami eddig is volt: egy ritka tartalmas, roppant élvezetes multiplayer shooter.

EGYSZERŰ, DE NEM NAGYSZERŰ

WRC 4: FIA World Rally Championship

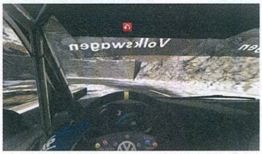
[ÍRTA MO] **A Milestone stúdió hivatalos licencekkel megspékelt raliszimulátora kétségtelenül megdobogtatja a vér helyett olajat pumpáló szíveket – kár, hogy nem minden esetben a túláradó örömtől és az izgalomtól fog hevesebben verni az ütő, hanem sokszor inkább a bosszúságtól.**

Az autóversenyzős játékok kínálatában körbenézve sajnos meg kell állapítanunk, hogy a nagy tömegeket megszólító arcade zúzások mellett nem sok vérbeli szimulátorral találkozunk. Éppen ez az oka annak, hogy sokan többéves játékokkal kénytelenek játszani (Richard Burns Rally, szevasz!), ha valósághű, összetett és kihívásokat rejtő vezetési élményre vágynak. Nos, őket valószínűleg a WRC-sorozat idei epizódja sem fogja teljesen meggyőzni, még akkor sem, ha az olasz Milestone stúdió istállójából kigördülő WRC4 egyes elemeiben azért vállalható darab.

A 2012-es WRC 3 minden hibája ellenére is biztató próbálkozás volt, és a ralizás szerelmesei joggal várták, hogy idén újabb lépést tesznek a fejlesztők a megkezdett, jó irányba vezető úton. Sajnos azonban ez nem történt meg. Persze aláírom, egy raliszimulátor esetében azért nincs túl nagy kreatív mozgástere a készítőknek, hogy új elemeket, bombasztikus játékmenetbeli változásokat csempésszenek az aktuális epizódba, mert hát lényegében nem szól másról az egész, minthogy az időjárási- és terepviszonyokkal harcolva egymagunkban gyűrjük az egyes futamokat az idő ellen küzdve. Mégis azért ennél mindenképpen többet vártunk volna, ugyanis az optikai tuningot és néhány frissített elemet leszámítva majdhogynem az egy esztendővel ezelőtti játékot kapjuk meg újra.

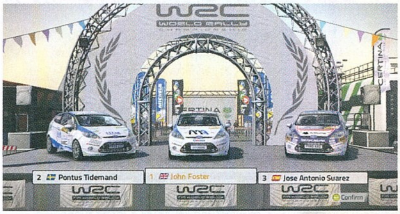
AZ EGYSZERŰSÉG GYÖNY... JA, NEM!

Ami a választható játékmódokat illeti, tulajdonképpen csak a karriermódra érdemes időt vesztegetni. A Quick Stage opcióban egy random pálya random szakaszán



random autóval süvíthetünk végig – bemelegítésnek megteszi, de vélhetően egy-két menetnél többet senki nem vállal majd be itt. A Multiplayer lehetőséggel is hasonló a helyzet, offline 2-4, online akár 16 fő is küzdhet a legjobb időeredmény elérése érdekében különféle bajnokságokba verődve, oszt jó napot. Ennél némileg többet kínál a Rally Mode, melyben egy adott szakaszon, egy kiválasztott versenyhétvégén, de akár egy 13 állomásból álló teljes szezonon is rajthoz állhatunk négy kategóriában, a WRC Juniortól egészen a WRC-ig. Mindezt persze az összes hivatalos FIA licenccel bíró 13 pályán, 16 autóval, 55 csapattal és 65 pilótával tehetjük meg.

A grafika nem túl megnyerő, a játékmenet pedig kevéssé változatos, de az első helyért legalább tényleg meg kell küzdeni. Manapság már ez is valami...



ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Milestone

MŰFAJ
raliszimulátor

MULTI
van

INFO

A WRC 4 2013. október 25-én jelent meg, PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra egyaránt. A PC-s verzió a hazai boltokban 8000 forint környékén szerezhető be, a digitális változatért pedig 40 eurót kell fizetni a Steamen.

A játék gerince azonban egyértelműen a fent említett, átalakított karriermód, ami már a WRC 3-ban is elég puritán volt, a WRC 4-ben meg kifejezetten szegényes, már ami a körítést illeti. A Road to Glory játékmód lecserélésével búcsút mondhatunk a szponzorok megszerzésére és az autók tuningolására használható Ability pontoknak vagy a speciális szabályok szerint zajló ügyességi futamoknak – nincs más, csak ralizás. Az újonnan bekerült WRC Junior kategóriából indulva kell további két osztályon átverekedni magunkat, hogy Sébastien Loeb nyomába eredhessünk a rali királykategóriájában, a WRC-ben. Ehhez kezdésnek a menedzserünk által felajánlott szerződési lehetőségek közül kell választanunk egyet, majd murván, aszfalton, homokon és tükörjégen megküzdenünk vetélytársainkkal, hogy feljebb juthassunk a ranglétrán. A versenyeken úgynevezett Reputation Pointokat kapunk a mutatott teljesítményünk, a csapat által meghatározott célok elérése és a kijelölt riválisunk magunk mögé utasítása után, de persze, ha nem teljesítünk jól, akkor repkednek a mínuszok, amik az addig megszerzett pontjainkból vonódnak le. Ha meggyőzően versenyzünk, akkor kedvezőbb ajánlatokat zsebelhetünk be a szezon végén, és simán megeshet, hogy

TESZT

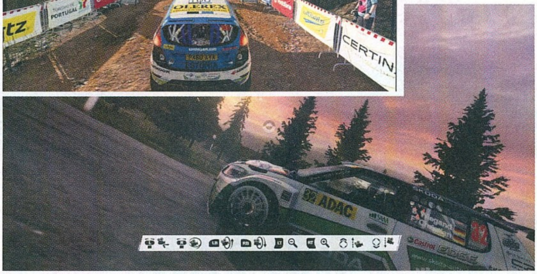
ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a tavaly megjelent WRC 3 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal (vagy tableteddel) olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/wrc3

A MANUÁLIS JOBB, ÉRTEM?

A WRC 4 esetében ez nem csak a váltóra igaz: érdemes minden beállítást saját kezűleg elvégezni, hogy a lehető legjobb eredményt kapjuk. A verseny előtt például a mérnökeink az útviszonyoknak megfelelően felkészítik az autónkat, de kifizetődő ezen korrigálni, finomhangolni, hogy teljesen a mi vezetési stílusunkhoz igazodjon a járgány. Nem kell hozzá autószerelői végzettség, hogy gyorsan rájöjjünk, mikor kell a kézifék erején, a fékbalanszon, a leszorítóerőn, vagy éppen a felfüggesztésen babrálni. De hasonló a helyzet az egyes szakaszok közötti szervizelésnél is, amikor megadott időkeretből kell kigazdálkodnunk a sérült alkatrészek javítását. Itt érdemes a nekünk fontosabbakat előtérbe helyezni, mintsem a gép automatikusan és feleslegesen kikalapálja, mondjuk, a kasztnit a váltó rendbetétele helyett.



Ha elég ügyesen kezelitek a visszajátszások szerkesztésére szolgáló játékrészt, akkor olyan képeket is tudtok majd készíteni, amelyek alapján azt hihetné bárki, hogy a WRC 4 jól néz ki...

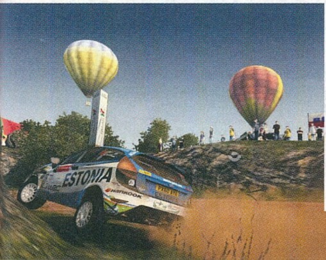
a Junior kategóriából azonnal a WRC2-ben találjuk magunkat, onnan viszont akár vissza is igazolhatunk a WRC3-ba, ha túl nagynak érezzük az előrelépést.

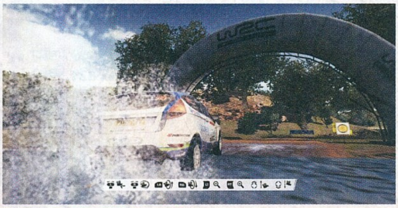
A MURVA ANYJÁT!

A jó hír az, hogy a tavalyi élvezetes és sok beállítási lehetőséggel bíró vezetési modell most is jól működik (kormány használata erősen javallott), ám sajnos több szempontból sem kiegyensúlyozott. Rengeteg gyakran használt kézifékes kanyarbevételek pedig majdhogynem kivitelezhetetlenek velük. Ez azonban ne tántorítson el senkit, az igazi élményhez ugyanis el kell érni a WRC-t, amit pár óra nyűglődés alatt meg is tehetünk. Na, ott már tényleg szimulátorszerű ralit kapunk: pörög, csúszik, kifarol az autó a nem megfelelő fék-gáz időzítésnél, a gumik másként tapadnak a különböző felszínű talajokon, és elég egy elfékezett kanyar vagy egy elrontott beállítási variáció, hogy lemondhassunk a győzelemről. Az autók fizikai modellje egészen jó, érezhető a súlyuk, így az is, hogy mikor kell ellenkormányozni a csúszó hátsónak, vagy visszakapcsolni a váltót a hegynek felfelé menet, ha már nem bírja a motor a küzdelmet. A tereptárgyakkal való találkozás azonban nem éppen meggyőző. Egy-egy borulást követően tízből nyolcszor tutira négy kerékre érkezünk, mint valami robogó keljfeljancsi, az autók néha könnyedén felszaladnak pár tizedmásodpercre a merőleges sziklafalra is, máskor pedig még egy kiálló kavics is azonnal szaltóra kényszeríti őket. A törésmodell szintén nem forradalmi,

Az ide WRC nem sokat tesz hozzá a korábbi részekhez, így ismét csak a legfanatikusabb rajongókat tudja majd lekötni

opció áll a rendelkezésünkre, hogy a nekünk megfelelő nehézségi szintet be tudjuk lőni, ki- vagy bekapcsolhatjuk a fék- és kanyarodásrásegítést, az idő-visszatekerő funkció darabszámát (tudom, ralis játékban ilyet használni...), de akár az ellenfelek tízes skálán meghatározott erősségét is visszavehetjük. Azonban ennyivel nem elégedett meg a Milestone: hogy a kezdők is jól boldoguljanak, a rutinosak pedig szitkozódhassanak, az újonnan bekerült WRC Junior kategóriában irreálisan tapadnak az autók az aszfalthoz, kevésbé érzékelhető alattuk az útviszonyok változása, cserébe viszont lomhák, a raliban





ÉRTÉKELÉS

MO

GÉPIGÉNY

Intel/AMD 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB SM3 kompatibilis VGA, 4 GB HDD

Vannak élvezetes pillanatai ugyan a WRC 4-nek, de az ósdi grafika, a körítés és a komoly tartalom hiánya, illetőleg a fapados kivitelezés okán nem ez az a játék, amire a szimulátorrajongók és a ralikedvelők oly régóta várnak.

GRAFIKA: **68%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Eredeti licencek, szimulátorszerű, kellemes vezetési élmény a legfelső kategóriában, sok-sok beállítási lehetőség és szuper hangok.

KONTRA

Gyenge grafika, szegényes játékmódok, kevés újdonság, kiegyensúlyozatlan vezetési modell és lapos, monoton karriermód.

71%

pláne egy DiRT-tel összehasonlítva, de azért tisztességesen helyre lehet rakni a kasztnit, ha nem vigyázunk eléggé.

A pályák erősen újrahasznosított szakaszokból épülnek fel, és bár a nagy fék- és gumicsikorgásban elsőre talán nem tűnik fel, de azért pár óra versenyzést követően biztosan elcsodálkozunk majd, hogy hogyan lehet az, hogy a portugál futamon méterre ugyanazokon a kanyarkombinációkon csapatjuk, mint a következő versenyen mondjuk Monte Carlóban. Ugyanakkor üdvözítő, hogy a fejlesztők jó néhány szakaszon újragondolták a pályaterveket, és most sokkal szűkebb, nagyobb vezetési rutint követelő részekkel is találkozhatunk, amelyeken csak elvétve válthatunk negyedik fokozatba a sok hajtűkanyar, emelkedő és kanyarkombináció miatt. Némileg szépít a dolgon a napszakok változása is, igaz tök sötétben nem vezethetünk, de azért az olasz verseny hajnali napsugarainak megvan a maga atmoszférája.

A NAP SÜT, A GRAFIKA CSÚNYA

A WRC 4 leggyengébb pontja kétségtelenül a grafikai megvalósítás. Érződik, hogy a fejlesztők próbáltak mindent kipréselni a saját gyártású Spikeengine-ből, de hiába, a motor egyszerűen kevés ahhoz, hogy korszerű látvány táruljon a szemünk elé. A játék tagadhatatlanul szebb és élettel telibb lett tavaly óta, a látótávolság meggyőzőbb, a váltakozó napszakok során megcsodálható fényeffektek pedig kifejezetten szépek, ám a textúrák még mindig darabosak, életlenek, a színek fakók, a környezeti tárgyak gyalázatosan alacsony számú poligonból állnak, az időjárási viszonyok megjelenítése pedig néhol elkeserítően silány, főként a víz- és a jéghatás szemet bántóan valótlan.

Egyedül a hangok terén nem lehet belekötni a WRC 4-be (és itt most tekintsünk el a minimális menü alatti klimpírozástól), mert minden egyes autó elképesztően jól szól, a motorok dobhártya-simogatóan duruzsolnak és bőgnek fel, a belső kameranézetre váltva pedig igencsak feldobja a hangulatot a váltó surrogása, a turbó sivítása és az alvázhoz verődő kavicsok kopogása. A belsőnézetes vezetés nyújtja amúgy is a legjobb élményt, mert a bepókhálósodó és sáros szélvédő miatt erősen csökkenő látótávolság és a nagyobb sebességérzet ad egy plusz adrenalinlöketet és kihívást a dolognak – ám a benzingőzös üdvösséghez azért ez még bőven kevés.

LEGO MARVEL SUPER HEROES

[ÍRTA BATE] **NEM TELIK EL ÚGY EGYETLEN ÉV SEM, HOGY NE JELENNE MEG LEGALÁBB EGY TRAVELLER'S TALES-FÉLE LEGO-JÁTÉK, ÁM MINDADDIG NINCS EZZEL SEMMI BAJ, AMÍG OLYAN KIVÁLÓ ALKOTÁSOKAT KAPUNK, MINT A 2013 NOVEMBERÉBEN DEBÜTÁLT LEGO MARVEL SUPER HEROES.**

A Traveller's Tales 2005-ben indult hódító útjára a LEGO-játékokkal, s hiába telt el mindössze nyolc év a LEGO Star Wars: The Video Game megjelenése óta, a legújabb munkájuk képében már a tizenharmadik olyan programot köszönthetjük, ami lényegében ugyanarra a receptre épül. A 13-as lehetne akár rossz ómen is, egy ilyen szám láttán óhatatlanul felmerül a rókabőr gondolata, mindez azonban lepereg az angol fejlesztőkről, ugyanis túlzás nélkül állítható, hogy a Marvel hőseit (és gonoszait) felvonultató új kaland az egyik legjobb LEGO-játék, ami ezidáig kikerült a TT Games kezei alól.

LEGÓVARÁZSLAT

De mégis miképp lehetséges az, hogy a LEGO játéksorozat annak ellenére hódít meg minket évről évre, hogy közben az alapjai mit sem változnak? A videojátékok sikere (és töretlen népszerűsége) pont ott gyökeredzik, ahol a valódi LEGO építőjátékoké. Lényegében minden szett ugyanolyan legókockákból rakható össze, de az élmény mégis minden egyes doboz esetében más és más. Nincs ez másképp a virtuális kalandok esetében sem, így hiába ismétlődnek a játékelemek már az első rész óta, a tálalás és a tartalom mindig annyira egyedi, hogy szinte képtelenség ráunni az évente érkező újabb és újabb részekre.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció/logikai

MULTI
offline kooperatív

INFO

A LEGO Marvel Super Heroes 2013. november 15-én jelent meg Európában, digitálisan 30 euróért szerezhető be, a dobozos változat pedig 9000 Ft-ot kóstál a boltokban.

TESZT – ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a legutóbbi LEGO játékról (The Lord of the Rings) írt 2012-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/lego-lotr

A kampány pályáinak végén minden esetben (nem egyszer igen látványos) főellenfelek várnak minket, de nem kell megijedni, a legyőzésükhöz csak egy kis logika és ügyesség kell

Mindebből persze már sejthető, hogy az alap játékmechanizmus nem változott jelen tesztünk alanyánál sem, maradt a gyűjtögetős, mindent lerombolós, egyszerű feladványokkal és platformelemekkel operáló kombó, amit ezúttal egy eddig érintetlen univerzum, a Marvel szuperhősök világa tölt meg élettel – méghozzá nem is akárhogy!

MARVEL HŐSÖK, EGYESÜLJETEK!

A LEGO Marvel Super Heroes valamikor a Bosszúállók film után veszi fel a fonalat; a játék nyitányában tanúi lehetünk, ahogy a Földre érkező Ezüst Utazót (aki a bolygófaló Galaktusz hírnöke) Dr. Doom egy repcsivel lelövi az égről, minek következményeként az űrbéli látogatónk deszkája kozmikus kockákra hullik. A sztori innentől a különleges legóelemek körül bonyolódik, ugyanis Latvéria fémmaszkos uralkodója össze akarja gyűjteni az összeset, és ennek érdekében még attól sem riad vissza, hogy szövetségre lépjen a Marvel-univerzum többi megátalkodott szuperbűnözőjével.

Nick Fury, a S.H.I.E.L.D. első embere viszont résen van, azonnal riadóztatja a hősöket, és innentől egy 15 küldetéses sztorimód során kell rájönnünk, hogy Dr. Doom mire is akarja használni azokat a bizonyos kozmikus kockákat. Habár a szuperhősös téma nem újdonság a LEGO-játékok világában, főleg a tavalyi batmanes részt követően, de a Marvel Super Heroes felhozatala még így is lenyűgöző, ugyanis a nagyjából 12 órás kampány során olyan változatos karakterfelhozatalhoz lesz szerencsénk, amihez foghatóval nemhogy a sorozaton belül, de más szuperhősös játékban

JÖN A THE LEGO MOVIE!

Igaz ugyan, hogy a dán LEGO játékcég nem először készít animációs filmet, de ilyen nagyszabású alkotásuk még sosem volt, hiszen a The LEGO Movie (magyar címe: A Lego-kaland) nem a tévét vagy a videotékákat célozza, hanem a mozikat és a hatalmas gyöngyvásznakat. Habár a történet elsőre nem túl eredeti (egy mit sem sejtő, átlagos minifigről kiderül, hogy csak ő mentheti meg a LEGO-univerzumot), a megvalósítás elsőrangúnak tűnik (már ami az animációt illeti), és az is kifejezetten biztató, hogy a szinkronhangoknak igazi profikat igazolt le a gyártóstúdió. Az egyes karaktereket olyan hollywoodi hírességek keltik életre, mint Chris Pratt, Elizabeth Banks, Cobie Smudlers, Channing Tatum, Jonah Hill, Liam Neeson, Will Ferrel, Morgan Freeman és Will Arnett. A szuperhősök kedvelőinek külön öröm lehet, hogy Batman mellett Superman, Wonder Woman és Green Lantern is fel fog tűnni a moziban. A LEGO pedig nem bíz semmit a véletlenre: a film mellé érkezik egy hozzá kapcsolódó építő-játék-sorozat, és egy 16 darabos gyűjthető minifigura szett is – ez utóbbiakat csodálhatjátok meg itt balra. Azért a panda és Abraham Lincoln minifig mása elég menő, nem igaz...?

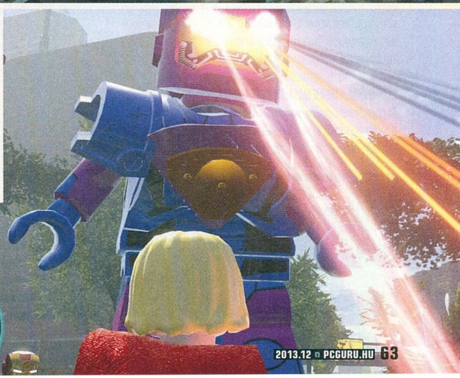
Bár a LEGO mozifilm mellé készült gyűjthető minifigek is jópofák, de ha már úgyis a Marvel Super Heroesról van szó, akkor eláruljuk, hogy kis szuperhősöknek jobban örültünk volna...

sem találkozhattunk még. A LEGO Batman 2-vel ellentétben itt nem csak a játék fináléjában nyílik lehetőségünk egy kifejezetten változatos gárda irányítására – már az első küldetéstől eltérő figurák kommandírozhatók a pálya egyik végéből a másikba. A nyitómisszióban Hulk, Vasember és Pókember szab gátat két rosszfiú pusztításának, majd Amerika Kapitány és Mr. Fantastic dolgoznak össze Dr. Octopus ellen, hogy aztán átadják a stafétabotot Sólyomszemnek és Fekete Özvegynek. És ez még csak a kezdet, hiszen idővel felbukkan a teljes Fantasztikus Négyes, Rozsomák, Küklopsz, Jean Grey, Bestia és Vihar, leszáll közénk Thor, és idővel az összes negatív figura (Homokember, Magneto, Zöld Manó, Venom, Dr. Doom, Loki és így tovább) is irányítható lesz.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

A játékban összesen 155 Marvel-karakter kapott helyet, mindegyikük megnyitható valamilyen módon, a free play játékmódban pedig természetesen azokkal kalandozhatunk, akikkel szeretnénk. A mennyiség impozáns, de ennél sokkal fontosabb, hogy az egyes szereplők eltérő képességekkel rendelkeznek, így a változatosság nem merül ki annyiban, hogy eltérő fizimiskájú figurákat terelgethetünk. Amerika Kapitány a pajzsával zsonglőrködik, Vasember képes repülni, rakétákat lőni és lézerágyúzni, Mr. Fantastic olyan helyekre is befér, ahová más nem, illetve gumiszerű testének köszönhetően különleges formákat ölt, Fáklya igazi tüzes fickó, Thornak ott a kalapácsa és a villámszórás, Jégember a nevéhez méltóan bárkit lefagyaszt, Pókembernek segít a pókösztöne és falmászó képessége, Jean Grey telekinézissel tárgyakat mozgat, továbbá alkalmanként mások tudata felett is átveheti az uralmat, Hulk pedig hatalmas, erős, és megállíthatatlan. Emellett persze mindenki tud harcolni, és külön érdekesség, hogy minden egyes figura egyedi animációkat és támadásokat kapott. Hulk például képes bárkit úgy földhöz csapni, mint Lokit a Bosszúállókban, Homokembernek átalakulnak a végtagjai, Mr.

A MARVEL SUPER HEROES AZ EGYIK LEGJOBB LEGO-JÁTÉK, AMI VALAHA KÉSZÜLT!



Nem titok, a sztori során Galaktusszal is összeakasztjuk a bajszot, sőt, ha sikerül győzedelmeskednünk felette, akkor játszható karakterként is a miénk lesz, igaz, csak sima minifig méretben

Fantastic pedig megnyúlva csap szét az ellenfelek között. A változatosság viszont nem csak gyönyörködtet, de kifejezetten jót tesz a játékélménynek is, ugyanis a ránk váró akadályok, feladatok és főellenfelek leküzdéséhez nélkülözhetetlen, hogy kihasználjuk a karaktereink eltérő képességeit, így – mivel az irányítható hősök pályánként változnak – esély sincs arra, hogy ráunjunk az egyes szereplőkre, mert egyikhez sem vagyunk hozzákötve huzamosabb ideig.

FÖLDÖN, VÍZEN, ŰRBEN

A meglehetősen színes felhozatal azonban nem csak a karakterekre jellemző, de a ránk váró pályákra is. Míg a LEGO Batman 2 jobbára sötét gothami helyszínekre kalauzolta a játékosokat, addig a Marvel Super Heroes nem ragad le Manhattanben, hanem bejárjuk a képregényekből ismert univerzum számos ikonikus helyszínét. Elénk tárul a Stark-torony és a Fantasztikus Négyes főhadiszállása, eljutunk Latvériába és Asgardra, megjárjuk az óceán mélyét, a Vadföldet, a New York felett lebegő S.H.I.E.L.D. központot, az X-Men kúriát, a Raft nevű szuperbörtönt, sőt, még az űrbe is kiruccanunk egy kicsit.

Egy-egy szakasz teljesítése nagyjából 30-40 percet vesz igénybe, és a pályák végigjátszása még gyors egymásutánban is nagyon szórakoztató, egyrészt a karakterek sokszínűsége, másrészt a kifejezetten ötletes pályafelépítés és a helyszínenként markánsan eltérő dizájn miatt. Minden díszlet egyedi jegyekkel rendelkezik, tele vannak ötletes és helyenként kifejezetten poénos megoldásokkal, ráadásul a rejtett, és elsőre el nem érhető extrák miatt még második nekifutásra is tudnak meglepetést okozni. A sokat látott Marvel-fanatikusoknak pedig külön öröm, hogy szinte minden szakasz (és a szabadon bejárható Manhattan is) tele van olyan kikacsintásokkal, gegekkel és utalásokkal (poszterek, festmények, szobrok, épületek stb.), amelyek komoly pluszt biztosítanak az amúgy is kifejezetten élvezetes játékmenet mellé.

A SZTORI CSAK A JÁTÉK 20%-ÁT ADJA, AZ ÖSSZ JÁTÉKIDŐ AKÁR 30–40 ÓRA IS LEHET

ELKÉPESZTŐ TARTALOM

Ahogy azt már említettük, a kampány teljesíthető nagyjából 12 óra alatt, azonban a sztori kipörgetése kevesebb mint húsz százalékát adja a Marvel Super Heroes teljes tartalmának. A LEGO-játékokban már hagyományos elem, hogy az első teljesítést követően a pályák újrajátszhatók free play módban, ekkor már bármelyik megnyitott/megvásárolt karakterrel, és felfedezhető az összes olyan titkos zug és csecsebecse, amire az első körben még nem volt lehetőség. A Traveller's Tales játékai mindig is híresek voltak az extra tartalomról, de ezúttal minden korábbi munkájukat túlszárnyalták. A pályákon összesen 150 LEGO Minikit szedhető össze, ehhez járul az egyes fejezetekben és a teljesen nyitott játéktéren begyűjthető 250 aranykocka és további 11 piros Deadpool-elem (ezekkel különböző extrák nyithatók meg a Helicarrieren), Stan Lee minifiguráját pedig ötven alkalommal menthetjük meg vagy segíthetjük ki. A 155 megnyitható karakter mellé jár még 61 ikonikus (és persze vezethető) jármű, és a sztorin túl 12 rövidebb mellékküldetés (extra helyszínekkel és újrajátszhatósággal), no meg városszerte rengeteg apró feladat várja, hogy teljesítsük őket – versenyek földön és égen, harc az Őrrobotok ellen, karakterek megnyitása, és még sorolhatnánk.

Mindezeken túl, ahogy a LEGO Batman 2-ben, úgy most is kapunk egy hatalmas, szabadon bejárható területet, méghozzá Manhattant, amit kedvünkre felfedezhetünk (körberepülhetünk vagy körbehálóhintázhatunk). A LEGO Nagy Almában pedig zajlik az élet, az utcák tele vannak járművekkel és minifigekkel, ráadá-

VIDEO

VÁGJUNK BELE!

A LEGO Marvel Super Heroest a Vágjunk bele! videósorozatban is elővettük. Ha kíváncsi vagy az epizódra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/vb/lego-marvel

MENTSD MEG STAN LEE-T!

Stan Lee, a legnépszerűbb Marvel-karakterek javának kiötlője imád cameózni azokban az alkotásokban, amelyekben az általa életre keltett figurák szerepelnek, és ez nem csak a Marvel mozifilmekre vonatkozik, hanem a videojátékokra is. Legutóbb a The Amazing Spider-Manben volt „felhúzható skin", és most szerepet kapott a legújabb LEGO-játékban is, ahol akár félszáz alkalommal is találkozhatunk minifigurába gyúrt másával. A fejlesztők a kampány mind a 15 pályáján elrejtették a mestert, és az egyik mellékfeladatunk pont az, hogy megmentsük az öreget (aranykocka jár érte), de ezen felül találkozhatunk vele a nyitott játéktéren is, ahol szintén a segítségünkre szorul. És ha mindez még nem lenne elég, akkor jó ha tudjátok, hogy ha sikerül ötvenszer megmenteni a Stan minifiget, akkor Lee játékos karakterként is elérhetővé válik. A figura ráadásul egyáltalán nem haszontalan, ugyanis rendelkezik Pókember és Fáklya szuperképességeivel (póköszön, hálóvetés, lángcsóva), továbbá Bruce Bannerhez hasonlóan ő is képes hatalmas zöld monstrummá alakulni és zúzni, akárcsak Hulk – az átváltozásért még achievement is jár a játékban, szóval mindenképpen érdemes hajtani azért, hogy a miénk legyen minden idők egyik leghíresebb képregényalkotója.

sul szinte minden sarkon vár minket egy-egy (fentebb már taglalt) kisebb-nagyobb feladat. Az egy tucatnyi mellékküldetés (a Marvel szerkesztőségének kipucolása, Tony Stark bulijának felpörgetése stb.) például csak a városban mászkálva érhető el, és ezek nagy részét akkor nyithatjuk meg, ha rendelkezünk kellő számú aranykockával. Ez utóbbiak zsákmányolhatók a kampány során is (például érd el a True Believer fokozatot), de jelentős részük csak Manhattant járva szerezhető meg. Ha tehát 100%-ra szeretnénk teljesíteni a játékot, akkor bizony fel kell kötni az alsóneműt, és rá kell készülni arra, hogy akár 30-40 óra is simán beleölhető a Marvel Super Heroesba. Persze ennél rosszabb sose történjen az egyszeri játékossal...

BÁNTÓ ÖRÖKSÉG

Tesztünk elején említettük, hogy a LEGO játékok alapjai nem nagyon változnak, ami nem katasztrófa, az viszont már igen, hogy a fejlesztők nyolc év után sem nyúltak a program sokszor zavaró részeihez. Ilyen például az, hogy még mindig tudjuk sebezni a saját pajtásainkat, aminek sok funkciója a játékmenet szempontjából nincs, de legalább idegesítő, ha egy nagyobb bunyóba keveredünk, és folyton a társainkat ütjük ki az ellenfelek helyett. Ugyanilyen frusztráló, hogy még mindig vannak bajok a kameranézettel és a perspektívával, így néha képtelenség átlátni a pályák egyes részeit, és könnyen a halált jelentő mélybe zuhanunk, csak azért, mert nem tudjuk rendesen „kiszámítani" egy-egy ugrás végeredményét.

Azon már túltettük magunkat, hogy a játékban ezúttal sincs online kooperatív mód (utoljára a LEGO Star Wars: The Complete Sagában volt ilyen), az viszont bosszantó, hogy az osztott képernyő hajlamos bugokat produkálni, azaz néha lehetetlen átváltani dinamikus nézetre (mikor a képernyő csak akkor válik ketté, ha eltávolodunk egymástól), és az ember ilyenkor teljesen belezavarodik abba, amit a monitoron vagy a tévéképernyőn lát.

Végezetül teljesen érthetetlen, hogy miért nem lehet kikapcsolni a hatalmas tutorial feliratokat, amik még akkor is feltűnnek, mikor free play módban már másodszor vágunk neki a kampányban található küldetéseknek. Szükség van rájuk, ez nem vitás, hiszen mégiscsak egy gyerekeknek szóló játékról van szó, de vajon mennyi ideig tartott volna leprogramozni azt, hogy a menüben elérhető legyen egy olyan opció, amivel az idősebbek megszabadulhatnak az irritálóan sokszor felbukkanó szöveges segítségektől?

LEGO- ÉS MARVEL-MENNYORSZÁG

2012-ben két LEGO-játékot is kaptunk (Batman 2 és Lord of the Rings), 2013-ra viszont csak a Marvel Super Heroes jutott. Szomorkodni viszont nincs okunk, ugyanis az apró szépséghibák ellenére a Traveller's Tales kitett magáért, és egy olyan játékot nyújtott át számunkra, amivel ismét önfeledten lehet szórakozni, 8-tól egészen 90 éves korig. A grafika szebb, mint valaha, a humor megint a helyén van, a szereplők ezúttal is kiváló szinkront kaptak, a sztori jópofa, a pályák és a képességek változatosak, és elképesztő mennyiségű Marvel-karakter irányítására van lehetőség, Pókembertől egészen Galaktuszig. A LEGO Marvel Super Heroes nem csak az egyik legjobb LEGO-játék, amivel valaha játszottunk, de az egyik legjobb szuperhősös program is, épp ezért nem csak a megrögzött rajongóknak ajánljuk, hanem mindenkinek!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD Athlon 64 X2 EE 3800+ vagy Intel Pentium Dual Core E2180 CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 7600 GS vagy ATI Radeon X1950 Pro VGA, 7 GB HDD

2005 óta az egyik legjobb LEGO-játék: hihetetlenül szórakoztató és elképesztően tartalmas.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Változatos figurák és helyszínek, hihetetlen mennyiségű extra tartalom a sztori mellett.

KONTRA

Néhány olyan hiba, ami már szinte a kezdetektől a sorozat sajátja.

92%

X-Men játék már készült pár az elmúlt években, de egyik sem volt olyan szórakoztató, mint a LEGO Marvel Super Heroes azon része, amiben a mutánsok és az X-Men kúria a főszereplők

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/lego-marvel

AZ ERŐ VELÜNK VAN!

STAR WARS PINBALL: The Balance of the Force

[ÍRTA BATE] **A Zen Studios tartotta magát az ígéretéhez, így a tavasszal megjelent Star Wars Pinball után megérkezett az új Csillagok háborúja asztalcsomag, ami ezúttal is három, végletekig kidolgozott flippert tartalmaz, méghozzá Darth Vader, a Jedi visszatér és az űrpilóták köré építve.**

A PC Guru 2013/03-as számában már lelkendeztünk egy sort az akkor frissen megjelent Star Wars Pinballról (ha kimaradt, akkor lásd az oldal alján lévő linket!), és már akkor tudni lehetett, hogy az első három asztalt (Star Wars Episode V, Clone Wars, Boba Fett) követni fogja minimum két további csomag, ugyanis a Zen Studios tíz flipperre kötött szerződést a Csillagok háborúja jogtulajdonosával. Október közepén aztán meg is érkezett a folytatás, méghozzá

10 euróért ezúttal is három olyan Star Wars asztalt kapunk, amiket hetekig, vagy akár hónapokig nem lehet megunni.

minden létező platformra (igen, PC-re is a Steamen keresztül), és talán mondani sem kell, hogy a magyar fejlesztőcsapat ismét olyat alkotott, ami mellől nehéz lesz felállni, ha belekezdünk.

ERŐEGYENSÚLY

A Balance of the Force követi az előd által lefektetett „szabályokat", így ezúttal is kapunk egy mozifilmes pályát (The Return of the Jedi), egy karakterspecifikus asztalt (Darth Vader), illetve egy olyan flippert (Starfighters), ami egy kicsit általánosabban kapcsolódik a Csillagok háborúja univerzumhoz. A Jedi visszatérben természetesen az eredeti trilógia harmadik részének eseményei köszönnek vissza, Jabbával, az endori eseményekkel és a Halálcsillag elleni támadással. Az űrpilóták pályája ezzel szemben már kifejezetten különleges, hiszen itt az indításkor választhatunk, hogy a Birodalom vagy a lázadók oldalán kívánunk-e harcba szállni, és persze a döntésünk hatással lesz arra is, hogy milyen feladatokat kell végrehajtanunk az asztalon. Darth Vader flipperében pedig egyértelműen a Sötét nagyúron van a hangsúly, az ő életének fontosabb momentumai elevenednek meg az ezüstgolyók lökdösése közben.

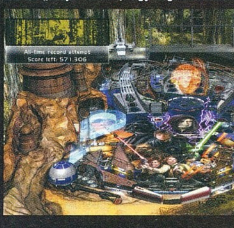
VÁLTOZATOK EGY TÉMÁRA

Az új asztalok nemcsak a témájuk alapján különülnek el egymástól, de a karakterük is egészen más. A Jedi visszatér a trió legszínesebb és leglátványosabb darabja: az alap flippermechanika mellett találkozhatunk hologram formájában megjelenő Halálcsillaggal, egyedi pályarészletet generáló R2D2-vel, mozgó lépegetővel és lebegő motorokon suhanó rohamosztagosokkal, sőt, az egyik minijáték keretében mi magunk is egy ilyen járműre pattanunk, hogy a golyók segítségével lövöldözzünk az előttünk száguldókra. A The Return of the Jedi amúgy nem adja könnyen magát: ha nem figyelünk kellőképpen, akkor már az első másodpercekben elveszthetjük a golyókat, ami kezdésnek azért igen frusztráló tud lenni. Ezen az asztalon bizony kell egy kis idő, mire kitapasztaljuk a finomságokat, viszont ha belejövünk, akkor jó eséllyel meg sem állunk a 80-100 milliós rekordokig.

Dizájn szempontjából a Starfighter már jóval visszafogottabb darab, a meglehetősen szürke asztal elsőre nem is túl vonzó, de amint rájövünk, hogy Tie-Fighter vagy X-Wing pilótaként is belevághatunk a „kalandba", máris más lesz a leányzó fekvése. Az űrharc egyrészt megjelenik magán az asztalon (lövések és űrjárművek tűnnek fel a pálya felett), másrészt minijátékok formájában sokszor huppanunk át űrjárművek volánjához, és ilyenkor csillagrombolók és lázadó cirkálók között repkedve kell levadászni az ellenfeleket. Az asztal egyetlen hibája, hogy az említett részeknél az irányítás nem túl egyértelmű (magunknak kell rájönnünk, a képernyőn semmilyen mankó nem jelenik meg), ezért viszonylag gyorsan el lehet bukni az ilyen küldetéseket, és kell pár próbálkozás, mire sikerül ráéreznünk az űrharcokra. Ennek köszönhetően a Starfighter nem nevezhető egy kifejezetten egyszerű asztalnak, viszont a dupla tartalomnak köszönhetően szinte biztos, hogy itt fogjuk eltölteni a legtöbb időt.

Akárcsak korábban, az achievementek megszerzése most is igen komoly kihívás

A Darth Vader asztal közepén tanyázó nagyúr minden „erejét" beveti, hogy magához csábítson



Darth Vader „otthona" a névadóhoz illően egy meglehetősen nyugtalanító pálya, persze a szó legpozitívabb értelmében. Sötétvörös alaptónusa kifejezetten jól néz ki, és az eredeti trilógia jelentős pillanatainak megnyitása még azokat is képes magával ragadni, akik egyébként nem a Star Warsszal kelnek és fekszenek.

ISMÉT JELES

Az ötletes és izgalmas asztalok természetesen ezúttal is szemet gyönyörködtető és hihetetlenül részletes formában kerülnek elénk, remek effektekkel és szinkronnal megtámogatva, szóval a 10 euróért vesztegetett három pálya ezúttal is megéri az árát, méghozzá az utolsó centig. Ráadásul, ha mi nem lennénk kellően meggyőzőek, akkor ne feledjétek, hogy a Pinball FX 2 minden asztala kipróbálható demómódban is, így senkinek nem kell zsákbamacskát vennie – a saját tapasztalatai alapján mindenki eldöntheti, hogy a The Balance of the Force flipperei érdemesek-e arra, hogy bekerüljenek a gyűjteménybe.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipper

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Egymagos 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/ Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Zen Studios ezúttal is szállítja a tőlük megszokott minőséget, méghozzá izgalmas Star Wars köntösbe csomagolva. Instant get.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

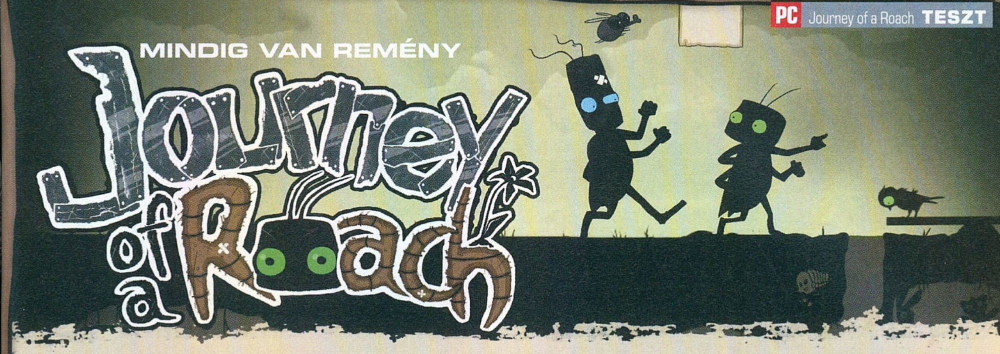
PRO
Három látványos, és teljesen eltérő karakterű flipperasztal, nem csak a műfaj megszállottjainak.

KONTRA
Néha nem egyértelmű, hogy mit kell csinálni, de azért így is bele lehet tanulni.

90%

TESZT
ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy a korábbi Pinball FX 2-es Star Wars flipperasztalok tesztjére, akkor az okostelefonoddal/tabletteddel olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/star-wars-pinball

MINDIG VAN REMÉNY



Journey of a Roach

[ÍRTA KREDENC] **Elhiszed, ha azt mondom, hogy egy kalandjáték, amelynek főhőse egy csótány és helyszíne az atomháború sújtotta föld, lehet kedves és szerethető? Nos, ha nem, akkor próbáld ki a Koboldgames alkotását, és talán neked is megváltozik a véleményed!**

Népszerű tézis, hogy a csótányok simán túlélnének egy atomkatasztrófát, és bár tudományos szempontból ezen lehetne finomítani, tény, hogy e rovarok valóban rendkívül ellenállóak a radioaktív sugárzással szemben. Mindenesetre ez az állítás épp elég egy kellemes kis kalandjáték alapjául: Mischa Geiser és Binan Woll művében ugyanis egy nukleáris világégés után járunk, amelyet csak csótányok, legyek, patkányok és egyéb szívósabb állatfajok éltek túl – no meg egy virág. Egyik hősünk, Bud épp a felszínen kutat a lomok között, amikor megpillantja ezt a csodás kis növényt, és rohan, hogy elújságolja a dolgot cimborájának, Jimnek. Együtt kelnek útra, ám Bud sajnos eléggé kelekótya, így hamarosan nyoma vész, és barátjára hárul a feladat, hogy felkutassa őt. A játék során tehát az éles eszű Jimet terelgetjük egy föld alatti világban, rácsodálkozva annak különleges lakóira, megoldva számtalan feladatot és elhárítva sok-sok akadályt.

KALAND HATÁROK NÉLKÜL

A Journey of a Roach közeli rokonságban áll az Amanita Design (Samorost, Machinarium, Botanicula) műveivel, illetve az Unmechanical című, magazinunkban szintén tesztelt kellemes kis szösszenettel, tehát egy dialógusok nélküli tárgygyűjtögetős-kombinálós kalandjátékot kapunk, melyben a feladatok gondolatbuborékok formájában bukkannak fel, amint a kurzort az egyes szereplők, objektumok fölé visszük. Különlegessége közvetlenül irányítható főhősünk természet adta tulajdonságából fakad, nevezetesen abból, hogy a csótányok fel tudnak mászni a falra, így a játékteret teljesen körbejárhatjuk úgy, hogy a kamera velünk együtt fordul el, és ami eddig plafon volt, hirtelen padló lesz. Hozzáteszem, sajnos ezen a téren azért nem tökéletes a játék, ugyanis sokszor elakadunk tereptárgyakban, vagy épp óvatlanul belemászunk egy lyukba, ami ki-kizökkentheti a játékost a beleélésből.

CSÓTÁNYFUTAM

Igen, beleélésből, mert a Koboldgames alkotása épp olyan hangulatosra sikerült, mint a fentebb említett „rokonai". Kellemes, a 3D-s látványt a jól ismert cel-shading technológiával rajzfilmessé, vagy inkább képregényszerűvé varázsoló dizájn (ez utóbbi hatást erősítik a keretben megjelenő, 2D-s rajzokból álló átvezető animációk és a jópofa főmenü is), változatos és kedves karakterek, akik simán elfeledtetik veled, hogy valójában rusnya rovarok, és belopják magukat a szívedbe. Egyedül talán a kissé egyhangú zene és a beszédhangokat helyettesítő visítós halandzsa lóg ki a képből, ezen a téren számomra picit alulteljesít a játék.

Ha eddig azt hitted, hogy egy csótány kalandjait nem lehet szeretni, akkor itt az ideje, hogy átértékeld az álláspontod.

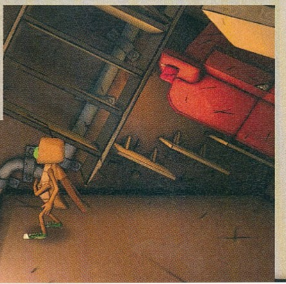
Kalandcímről lévén szó nyilván alapkérdés a játék nehézségi szintje. Nos, a Journey of a Roach eléggé könnyű falat; egyszerre két-három kis helyszínt tudunk elérni és 4-5 tárgyat összeszedni, ráadásul az említett gondolatbuborékokban megjelenő ábrák (vagy épp a környezet bizonyos elemei, például plakátok, reklámtáblák) eléggé egyértelművé teszik a feladatainkat, és a legtöbb teendő logikus is – egyedül azt nem szabad elfelejteni, hogy ha már mindent bemászkáltál, körbe kell járnod az oldalfalakat és a mennyezetet is. Mindezekkel együtt a játékidő nem túl hosszú, egy ültő helyedben, 2-3 óra alatt le lehet tudni a kalandot, második nekifutásra pedig akár fél óra is elég rá, sőt egy steames achievement megszerzésének kikötése az, hogy 18 perc alatt (!) rohanj végig rajta, ami simán teljesíthető, bár a fentebb említett irányítási szösszmöszök miatt azért ehhez kell némi lelkierő és türelem is.

HAJRÁ, JIM!

Az előző bekezdéshez azt mindenképp hozzá kell tennem, hogy bármennyire is tündéri a játék, az ár/érték arányt tekintve akad morogni valóm: jelenleg ugyanis 15 eurót kérnek érte Steamen. Az emlegetett Botanicula vagy Unmechanical fele ennyi pénzért elvihető, és nem kínál kisebb játékélményt, így akit érdekel Jim utazása, annak érdemesebb megvárni egy leárazást vagy egy bundle-t (a megjelenés hetében például már meg lehetett venni hat dollárért, egy halom remek Daedelic-féle kalanddal együtt csomagban). 8-10 eurót viszont simán megér a szimpatikus svájci csapat első „egész estés" játéka, mert szerethető, okos címről van szó, melyen látszik, hogy szívvel-lélekkel készítették, ami persze az indie szférában nem meglepő, de napjaink tucatjáték-termelésében mindenképp megemlítendő. Szóval, ha valakit érdekel, milyen lehet a Fallout 3 világa egy radroach szemével, az bátran vágjon bele a kedves kis csótány kalandjaiba!

Az emberek a naplementében gyönyörködnek, a csótányok pedig a vöröslő gombafelhőkben.

Ha a kép alapján esetleg nem lenne teljesen világos: a pókokkal érdemes lesz vigyázni!



ADATOK

KIADÓ
Daedelic Entertainment

FEJLESZTŐ
Koboldgames

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,5 GHz egymagos CPU, 2 GB RAM, 256 MB DX9 videokártya, 2,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kellemes, szerethető kalandjáték, némi kiforratlansággal és pár hibával, a tartalom és a játékidő szempontjából is picit túlárazva.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Jópofa karakterek, jó ötletek, mókás átvezetők, kedves humor.

KONTRA

Irányítási problémák, rövid játékidő, pár átgondolatlanság, nem épp veretes hanganyag, mindezek fényében kicsit magas ár.

70%

X REBIRTH

HALVA SZÜLETETT

[ÍRTA WILSON] **Tartotta magát ütemtervéhez, és időben megjelent az X Rebirth, a legendás űrhajós sorozat legújabb darabja, de úgy tűnik, kellett volna még néhány év, hogy valóban elkészüljön. Ha azt hitted, 2013-at megúszhatod egy hatalmas csalódás nélkül, akkor igazán nagy meglepetésben lesz részed.**

Ma már keveseknek mond bármit is a Sin név, és ez egyáltalán nem meglepő, hiszen az említett játék korszakalkotónak és játéktörténelmi jelentőségűnek sem volt nevezhető. Az 1998-as FPS tulajdonképpen csak azért maradt meg az emberek emlékezetében, mert botrányos és vállalhatatlan állapotban került a boltokba. A játékban nem volt hang, az egyik főellenfél konkrétan meg sem mozdult, voltak olyan pályák, amiket szimplán nem lehetett végigvinni, mert nem voltak befejezve (!), ráadásul 2-3 perces töltési idők is jelentkezhettek a fejezetek között. Mivel akkoriban nemhogy széles sáv, de internet se nagyon volt, ezért a hibákat orvosló patch beszerzése nem volt egyszerű: az első, monumentális, 31 megabyte-os javítás letöltése akkoriban majdnem egy havi adatforgalomnak felelt meg. Aki azt hitte, hogy ezt nem lehet fokozni, az nyolc évvel később jegyet válthatott a folytatásra is, ami újraértelmezte az ipari katasztrófa kifejezést. Technikai szempontból közel sem volt olyan borzalmas, mint elődje, sőt, epizodikus formátuma tulajdonképpen előremutató volt, csak épp sosem lett befejezve. Az első rész költségét ugyan még vissza tudta termelni a játék, de annyi pénzt már nem hozott a konyhára, hogy a történet folytatása is elkészüljön, így a kiadást követően a Ritual Entertainment csődbe ment, a vásárlók pedig hoppon maradtak. Lehet, hogy pont ugyanez a sors vár majd az X Rebirthre, és a mögötte álló német Egosoftra is...

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Egosoft

MŰFAJ
űrszimulátor

MULTI
nincs

INFO

Az X Rebirth 2013. november 15-én jelent meg, kizárólag PC-re. A játék digitális változata 50 euróért vásárolható meg a Steamen, a dobozos verzió pedig 9000 forint környékén szerezhető be a hazai üzletekben.

KESERÉDES ÚJJÁSZÜLETÉS

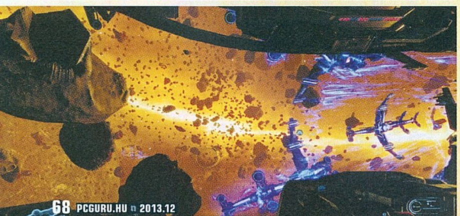
Aki olvasta a 2013/09-es számban közölt bemutatónkat, az tudja, hogy tényleg lelkesedve vártuk az Egosoft legújabb játékát, és az előzetes információk és videók alapján még azt is meg mertük kockáztatni, hogy a fejlesztők legújabb űrszimulátora az idei év egyik legütősebb és legszórakoztatóbb alkotása lehet. A cím azt sejtette, hogy ez tényleg újjászületés lesz, és első pillantásra úgy tűnt, hogy meg is valósult, amiben reménykedtünk. A telepítést követően örömmel nyugtáztuk, hogy eltűntek az otromba menük, a galaxis felfedezte a színeket, és a játék azt a benyomást keltette, hogy még a nagy galaktikus semmit is sikerült megtölteni élettel. Mindez azonban csak tükör és füst: sok minden változott a programban a legutóbbi rész óta, de szinte semmi sem az előnyére. Mielőtt viszont belemásznánk a részletekbe, szögezzük le: a Rebirth nem működik. Hiába készült hét éven keresztül (az Egosoft állítása szerint), még mindig nincs befejezve. Az ugyanis egész egyszerűen abnormális, hogy már az első, a kereskedést bemutató oktatóküldetés is úgy meg tud akadni, hogy vagy egy korábbi mentés visszatöltésére van szükség, vagy magát a fájlt kell rajongói útmutatások alapján átszerkeszteni, kitörölve bizonyos bejegyzéseket, reménykedve, hogy most már jó lesz. És ha be is válik a buherálás, akkor jön a következő misszió, ami szintén megakad, ismét valami teljesen értelmezhetetlen okból. Az X-sorozat eddig sem a hibátlan és zökkenőmentes tálalásról volt híres, de amit a Rebirth nyújt, ráadásul 50 euróért, az nyílt színi lopás.

A MÁTRIXBA ZÁRVA

Ahogy azt már pedzegettük, a játék komoly átalakuláson esett át, ám nem pozitív értelemben. Nyoma sincs például annak a szabadságnak, amit a korábbi részek nyújtottak, mikor tényleg lehetett kereskedőként, kalózként vagy világmegmentő hősként is boldogulni. Az új, az utolsó epizód után évtizedekkel játszódó történet szerint a térkapuk rendszere összeomlott, és az emberiség (na meg az ismert idegen fajok) kénytelen volt úgynevezett űrhajóországutakra áttérni, amik a szektorokra osztott galaxisokat kötik össze. Azonban az egyszerű bányászcégből egy rendőrállam vezetőjévé felnövő Plutarch vállalat mellett nem könnyű az élet, és a Rebirth sztorijának elején ki is tör egy komolyabb konfliktus a frakciók között, amit csak tetéz egy addig inaktív kapu feltámadása, ahonnét elkezdenek közönleni a rosszindulatú űrkalózok.

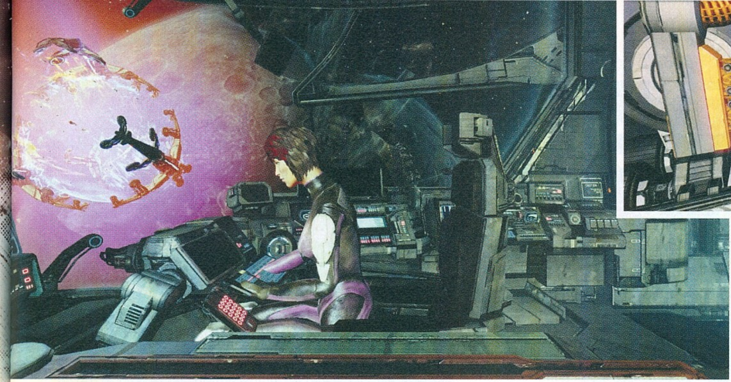
A klisés felütés ellenére a Rebirth kevés erősségeinek egyike pont a történet. Újdonságot, meglepetést nem tartogat, viszont ügyesen kihasználja a játék döbbenetesen

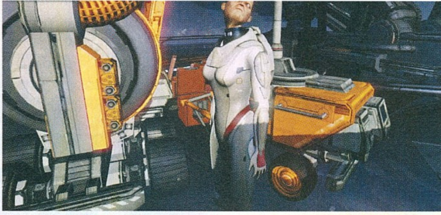
A „legősibb mesterség" természetesen az űr sötét végtelenjéből sem hiányozhat.

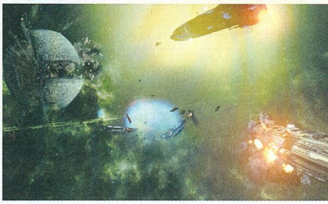


SEGÍTENEK A MODDEREK

Ahogy az összes eddigi X-epizódnál, úgy a Rebirth esetében is a rajongók fejezik be a játékot. Az új program kiadása után már 3 nappal elérhetővé váltak azok a kiegészítések, amik megkezdték helyrehozni mindazt, amit a németek elbaltáztak. Már nem kell NPC-kkel beszélgetni, állomásokra leszállni, a képernyőt sem takarja ki az otromba űrbelső, és még az űrrendőrség szirénájának vijjogását sem kell hallgatni. Mivel ezek a modok még korai stádiumban vannak, nem biztos, hogy nem döntik romba a már így is teljesen instabil játékot, arról nem is beszélve, hogy egy későbbi hivatalos patch akár le is tilthatja a rajongói foltokat. Mivel azonban az Egosoft eddig tolerálta, sőt, esetenként még fel is használta a kiegészítőket, ezért egy próbát megérhet a patchek telepítése – rosszabb nem lesz tőle a játék. Ha belevágnál, akkor irány a hivatalos fórum: http://bit.ly/xrebirth







A grafika helyenként egészen lenyűgöző, a virtuális világűr talán még soha nem nézett ki ilyen jól, de mindez semmit nem javít azon, hogy a program gyakorlatilag játszhatatlan formában került a vásárlókhoz

szép, részegítően hangulatos világát. Szó sincs arról, hogy ez lenne az eddigi legnagyobb X-világ, sőt, valójában alig pár szektorból áll, amik között utazgatni igazi rémálom. Mivel csak az említett ország-utakat lehet használni, ezért lényegében az egész Rebirth-univerzum egy hatalmas, teljesen lineáris csőhálózat, ahol csak úgy lehet A-ból F-be eljutni, ha közben a B-C-D-E régiókat is meglátogatod. Ez azért is probléma, mert nincs teleportáció és nincs autopilóta sem: mindig, mindenhova kézzel kell elnavigálni (a fenti képletet követve), ami már az első két óra után bosszantó, és kizárólag az időhúzás céljából alkalmazott nehezítéssé alakul át.

Nem segít ebben az sem, hogy a menükkel való leszámolás nemhogy nem egyszerűsítette a navigálást, de felfoghatatlan mélységekbe taszította azt. Van ugyan egy, az egész galaxist megmutató térképszerűség, ahol az egyes szektorokat és az összekötő alagutak hálózatát is meg lehet nézni, de nem lehet benagyítani, és minden réteg egy külön almenübe van rejtve. És nemcsak ez, de minden más is: ha például rádión keresztül kellene megtudni valakitől, hogy mondjuk hol a legközelebbi droidkereskedő, ahhoz legalább hat réteg mélyre (!) kell ásni... miért is? Azért, hogy kontrollerrel is működjön az egész! A kezdeményezés alapból dicsérendő lenne, hiszen a Rebirth az első X-epizód, ahol nem kell egy harmadik kart növeszteni minden gyorsgombhoz, ennek viszont az az ára, hogy minden feleslegesen el van rejtve, méghozzá egy lomha, logikátlan, a játékost tiszta szívből gyűlölő menürendszerben – pont úgy, mint évtizedekkel ezelőtt. Most viszont 2013-at írunk.

FÁJÓAN IDEJÉTMÚLT

Az aktuális dátumról az Egosoftot sajnos senki nem értesítette, így fordulhatott elő, hogy a másik nagy újításra, a galaxist benépesítő NPC-kkel való találkozásra egyszerűen nem lehet szót találni. A nem játékos karakterekből úgy négy variáció van, ezek mindegyike annyira ronda és annyira kidolgozatlan, mintha egy 13 éves, a 3D modellezéssel még csak most ismerkedő kissrác rakta volna össze őket, és ehhez még jön a szinkron, ami pont annyira csapnivaló, mintha az említett lurkó hozzátartozói mondták volna fel. És a kommunikációt sajnos nem lehet elkerülni, mert most már csak és kizárólag az NPC-ken keresztül lehet a legtöbb kereskedelmi tevékenységet lebonyolítani – ember legyen a talpán, aki képes észben tartani, hogy ki, hol és mit árul, még ha ezt a játék valamennyire vezeti is. A rendszer átláthatatlan, kaotikus, teljesen felesleges, és szembe megy mindennel, amiről az X valaha is szólt, pont azt ölve meg, aminek tulajdonképpen a központi tevékenységnek kellene lennie: a kereskedést. A Rebirth az első olyan X-játék, ahol egész egyszerűen semmit nem lehet rendesen és hatékonyan végezni, már csak azért sem, mert a befejezetlen és nem működő missziók, illetve játékelemmodulok folyamatosan szabotálnak ebben. Ott van például az első hajófejlesztős küldetés, ahol ha nagy nehezen sikerül is megtalálni az adott terméket áruló kereskedőt, akkor őt elérve egész egyszerűen nem működik a vásárlómenü, hiába látható az adott termék, hiába van elég pénz – és ez csak egyetlen küldetés, ráadásul a játék legelején. Van vagy száz másik is, ahol mindig valami más okból akad meg a továbbjutás.

A látvány ugyan káprázatos, de a tartalom olyan silány, hogy az X Rebirth simán a 2013-as év egyik legnagyobb csalódása.

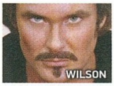
Voltak pillanatok, mikor a fejlesztőbrigádot egész egyszerűen csak belehajítottuk volna a napba

KELL EGY HŐS

Habár lehetne mentegetni a Rebirthöt, hogy idővel az érkező foltok majd rendbe szedik a küldetéseket, szinte biztos, hogy a programhibák kipucolása a játékélményen nem fog javítani. Az új X hiába néz ki fantasztikusan jól, hiába garantálható, hogy egy jó fél éven belül nem lesz ennyi bug és bosszúság, maga a keret nem fog változik. Egyszerűen semmi élvezet nincs az ezerszer látott rendszerek közti futkározásban és a világ legocsmányabb szereplőinek hajkurászásában az egyetlen sémára épülő, ezért mindig ugyanúgy kinéző űrállomásokon. Értelmetlen kereskedni egy olyan világban, ami egyértelműen alkalmatlan erre, és képtelenség élvezni a sztorit olyan dialógusok és szereplők kíséretében, amelyek még egy rajongói modban is kínosnak tűnnének. És ha ez még nem lenne elég, akkor kifejezetten lélekölő minden küldetés alkalmával órákig túrni a fórumokat, kutatva azon megoldások és ötleteket után, melyek tovább tudnak lendíteni a hibákon. Végezetül kifejezetten frusztráló elviselni a korlátozott lehetőségeket, hiszen már nem lehet hatalmas csatahajókat vezetni, csak megvásárolni, és a helyükre rakott drónokat irányítani olyan, mintha Lamborghini helyett egy matchbox lenne a jutalom.

Félreértés ne essék, egyáltalán nem az a baj, hogy a Rebirth nem hasonlít a korábbi részekre: nem kell, hogy ugyanolyan legyen, de legalább működjön. Az Egosoft alkotása viszont maga az őskáosz, amiben egyébként tehetséges fejlesztők egy teljesen átgondolatlan és egyáltalán nem működő dizájn keretei közé szorítottak valamit, ami egyértelműen nem oda való. Az X Rebirth egy befejezetlen és méregdrága középső ujj egy remek sorozat rajongóinak, és azoknak az érdeklődőknek, akik azt hitték, ezzel végre ismét beléphet a köztudatba az űrhajós játékok műfaja. Belépett, csak épp darabokban, ami egy űrhajó esetében nem a legideálisabb állapot.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GT400 vagy ATI 4870HD 512 MB VGA, 8 GB HDD

Az X Rebirth felháborítóan befejezetlen: hihetetlenül bugos, teljesen átgondolatlan rebootja egy olyan sorozatnak, ahol a biztos alapokra csak egy új külsőt kellett volna húzni. Utóbbi sikerült, csak közben minden más ment a levesbe.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

PRO

Az űr még sohasem volt ilyen szép, tényleg el lehet hinni, hogy az emberiség a játékban fellelhető komplexumokba költözött.

KONTRA

Semmi nincs benne, ami egy űrkereskedős játékban kötelező lenne, és ami van, az sem működik.

35%

JÁTÉK ZOMBIKRÓL – ZOMBIKNAK

HOW TO SURVIVE

[ÍRTA MAHMUD] BIZONY, JÓL LÁTJÁTOK: ITT EGY ÚJABB ZOMBIS JÁTÉK. HA MÉG NEM VOLNA KÉSŐ, MOST ELKEZDHETNÉK KÖNYÖRÖGNI, HOGY NE LAPOZZATOK, MERT A HOW TO SURVIVE MÁS, JOBB, SZEBB, MINT A TÖBBI – DE HIÁBA HAZUDOZNÉK, A LAP ALJÁN MÁR RÉG ELÁRULT AZ A FRÁNYA SZÁZALÉK...

Így hát feltételezem, hogy csak ti, az élőholtak eltántoríthatatlan rajongói maradtatok velem. És bár nagyra értékelem a kíváncsiságotokat, a továbbiakban még benneteket is megpróbállak elüldözni – de higgyétek el, ezt csakis a ti érdekeitekben teszem!

FRANKENSTEIN SZÖRNYE

Még akkor is, ha a How to Survive első ránézésre nem tűnik olyan szörnyű játéknak. Adott egy partra vetett főhős, kismillió zombi, és a fura kameraállás, amitől úgy érezzük, mintha egy felülnézetes Dead Islanddel játszanánk. A dolog azonban ennél sokkal összetettebb – legalábbis ezt szeretnék elhitetni velünk a készítők az első pár órában. Ha nem tévedtünk el rögtön az elég kacifántosra sikeredett menüben, ez az egyjátékos kampány nyitányát jelenti majd. Mielőtt belevágnánk a nagy túlélőtúrába, kiválaszthatjuk a számunkra legszimpatikusabb karaktert a lehetséges háromból – és ami azt illeti, valóban érdemes inkább fizimiska, mint a látszólag eltérő tulajdonságok alapján dönteni. Hogy miért? Nos, fogalmazzunk úgy, hogy a How to Survive beszédes címe ellenére nem nyújt túl nagy kihívást, és ezen még a hangzatos Ironman mód bepipálása sem változtat érdemben.

Az izgalmak a történet felütésével sem hágnak a tetőpontra, hiszen hősünk hogy, hogy nem hajótörést szenved, és egy lakatlannak tűnő szigeten vetődik partra. Természetesen hamar kiderül, hogy a trópusi paradicsom azért nem tartozik a felkapottabb üdülőhelyek közé, mert egy ideje szörcsögő zombik vertek tanyát rajta, és bizony nem látják túl szívesen a bámészkodó turistákat. Nekünk azonban retúrjegy híján nem nagyon van más választásunk, mint bevetni magunkat a dzsungelbe – persze a klisétúladagolástól már ezen a ponton rátenyerelhetnénk a kilépés gombra. Ha mégis maradunk, jutalomképpen gyorsan belefutunk a How to Survive legüdébb színfoltjába egy túlméretezett sárga könyv képében. Ez a minienciklopédia egy nálunk rutinosabb túlélő, a rejtélyes Kovac ajándéka a szigetre tévedt sorstársainak, melyben pontról pontra megismerhetjük az életben maradás szabályait. Lényegében tehát egy mezei oktatómódról van szó, ám a fanyar humor és a képregényes animációk a játék leghangulatosabb részévé teszik a kézikönyv lapozgatását.

Nem az a baj, hogy ismét a zombikkal kell bajszot akasztani, hanem az, hogy még csak kihívás sincs a túlélésben.

Kovac tanácsaival rövid úton megtanulunk harcolni, tárgyakat készíteni, és elsajátítjuk a túlélés alapvető fortélyait – mivel azonban mindhárom mechanizmus meglehetősen magától értetődő, gyakran támadt az az érzésem, hogy a viccesen illusztrált útmutató tényleg csak a hangulat kedvéért került a játékba. A harc lényegében a bal egérgomb nyomva tartásából és ritmikus elengedéséből áll, bár néha végrehajthatunk fékezetten látványos, de annál kockázatosabb kivégzéseket is. A dzsungelben összegyűjtött növényekből és az itt-ott fellelt limlomokból gyógyszereket, fegyvereket vagy védőruhát készíthetünk, ám ehhez általában meg kell találnunk a vonatkozó receptet vagy tervrajzot, ami alapjában öli meg az esetleges kísérletezésben rejlő potenciált. A kölcsönvett, de rosszul összevarrt játékelemek listája a szintlépésekkel folytatódik, melyek amellett, hogy kísértetiesen emlékeztetnek a Far Cry 3-ban látottakra, szinte teljesen feleslegesek, hisz gyakran még egy korhadt botot szorongatva is túlerőben vagyunk a zombikkal szemben.

No, a csónak az kifejezetten jó jel, már ha szeretnéd magad mögött hagyni a szigetet...

KÁR TÚLÉLNI

Ezzel pedig visszakanyarodtunk a How to Survive legnagyobb hibájához, nevezetesen a komolytalan kihíváshoz. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy ennek a játéknak elvileg a túlélésről kellene szólnia, ám az ellenfelekből és a mesterséges természetből is hiányzik a szükséges kegyetlenség. Miután összeeszkábáltuk első íjunkat, a zombik lényegében hozzánk sem tudnak majd érni, az éjszaka előbújó förtelmeket pedig bármikor elijeszthetjük kifogyhatatlan elemlámpánkkal. Az evésből, ivásból és alvásból álló szükségleteinket hasonlóan egyszerű kielégíteni, hiszen a bejárható szigetcsoport meglehetősen pöttömre sikeredett, ráadásul még ez a kis terület is bővelkedik ivóvízben, állatokban és varázslatosan gyorsan gyümölcsöző növényekben.

Bármennyire is próbállak titeket lebeszélni róla, valahol sajnálom, hogy az EKO Software csámpás zombija így elbotlott a saját lábában. Persze, innen-onnan előásott testrészekből rakták össze, de még ez a morbid kísérlet is jól működött volna, ha machete helyett tűvel készítik az öltéseket. Ha karácsonyra valaki mégis hozzátok vágná, a How to Survive azért megér egy próbát: kooperatív módban egész jól el lehet szórakozni a nyúlfarknyi kampánnyal és a nyolc másik szigetre osztott kihívássorozattal. Csodát persze ne várjatok – ez a tetem már sosem fog táncolni.

ADATOK

KIADÓ **505 Games**

FEJLESZTŐ **EKO Software**

MŰFAJ **akciójáték**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo CPU, 4 GB RAM, ATI 5700 szériás/NVIDIA GeForce GT240 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ígéretes kombináció, de gyenge kivitelezés: a How to Survive a kiaknázatlan potenciál iskolapéldája.

GRAFIKA: **70%**

HANG: **73%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

A zombiirtás még mindig szórakoztató, főleg kooperatív módban.

KONTRA

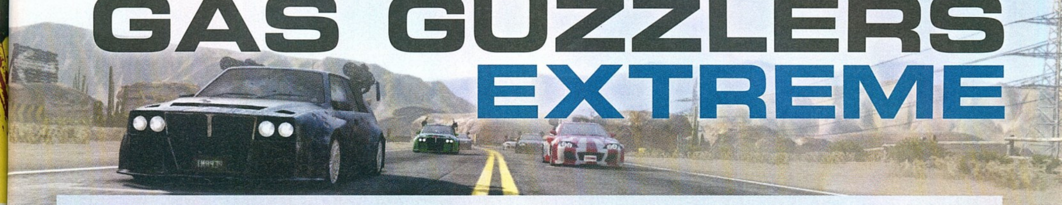
Kihasználatlan lehetőségek tömkelege: sekélyes tárgykészítés, erőltetett RPG-elemek, egyszerű pályák és komolytalan kihívás.

59%

Ha a bal oldali képen nem láttok semmit, az azért van, mert az éjszaka ilyen: tök sötét.

BENZINFALÓ ÚJ RENDSZÁMMAL

GAS GUZZLERS EXTREME



[ÍRTA MAHMUD] Ti vennétek használt kocsit egy új áráért? A kérdés nyilván költői, ám a horvát Gamepires legényei nyugodtan felcsaphatnának autókereskedőnek, hiszen a Gas Guzzlers Extreme-mel még mindig tavalyi játékukat próbálják eladni – ráadásul meglepő sikerrel.

A másfél éve megjelent Combat Carnage ugyanakkor még az én elfogultságom mellett sem nevezhető sikeres alkotásnak. Ez a tény persze nem meglepő, hiszen a roncsderbibe oltott lövölde akaratlanul is átsiklott a radar alatt, hiába repkedtek benne rakéták, lángoló kasztnik és kétszázzal elgázolt csirkék emeletes magasságokig. Az egyébként élvezetes halálfutam mögül egy dolog hiányzott csak igazán: a kiadó. A Gamepires ugyan megpróbálta a Steam zöld utasává szavaztatni első játékát, ám végül a holland Iceberg segítségére volt szükség, hogy a Gas Guzzlers a virtuális áruház polcaira kerülhessen. Persze a horvát srácok az üzlet nyelbe ütéséig sem tétlenkedtek: hónapokon át csiszoltak, hegesztettek és kalapáltak a műhelyben, hogy az immár Extreme becenévre hallgató fenevad után mindenki megforduljon az utcán.

ÚJ ALKATRÉSZEK

Az alvázat szerencsére nem építették át, így a Gas Guzzlers még mindig a féktelen száguldásról és a hatásvadász rombolásról szól – ami továbbra is remekül működik. A karriermódban tizennyolc fiktív, régi-új benzinfaló várja, hogy a volán mögé pattanjunk, és a tetőre szerelt fegyverekkel izzó ócskavassá robbantsuk ellenfeleinket. A bajnokság három jól bevált játékmódra, a klasszikus körversenyekre, a golyószórókkal megspékelt futamokra és a köbcenti-darwinista, kieséses maratonokra épül, ugyanakkor felvonultat néhány új kihívást is. Ezek közé tartozik a méretes arénákban zajló, nettó pusztításra kihegyezett Team Deathmatch, és a szintén csapatalapú zászlós móka (Capture The Flag). Utóbbi két játékmód általában az Extreme másik újításához, a szponzorokhoz kapcsolódik, a kocsinkat éktelen reklámokkal telematricázó cégek ugyanis ilyen zúzdákkal (és persze zöldhasúakkal) jutalmazzák sikeres ámokfutásunkat.

A sikert azonban továbbra sem adják ingyen, így az előrejutáshoz még a leghumánusabb nehézségi szinten is alapkövetelmény a vérszomjas agresszivitás és a versenyek után bezsebelt pénz. A tuningolásra és új verdákra eltapsolt dollárokat negyven változatos – és alaposan átdolgozott – pályán kamatoztathatjuk, ahol a győzelem és a rombolás mellett immár különböző feladatok teljesítésével is gyarapíthatjuk vagyonunkat. Ezek a „küldetések" valóban új színt visznek a játékba, de bevallom, nekem sosem sikerült a robbanásokkal tarkított káoszban arra figyelnem, hogy legalább hat ellenfél elé szórjak aknát, vagy hogy a célvonalon szinte érintetlen kasztnival száguldjak át.

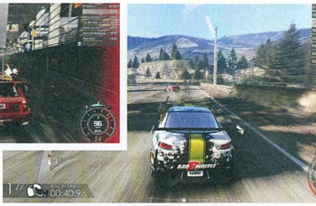
A RÉGI DEFEKT

A Gamepires ugyanakkor nemcsak a nagyobb közönségre hajtott a felturbózott Gas Guzzlers kiadásával: a Steam lehetőségei miatt abban is reménykedtek, hogy végre felpezsdül a Combat Carnage-ben oly kihalt online játéktér. Nos, szomorúan jelentem, hogy ez a várakozás egyelőre nem igazolódott be. Az elérhető szerverek terén ugyan vitathatatlan az előrelépés, ám már akkor is szerencsésnek érezhetjük magunkat, ha valamelyiken két-három játékossal összehoz a sors. Ezt a problémát persze aligha lehet a fejlesztők számlájára írni, de tény, hogy a többjátékos módban még pofátlanabbul csaló botok helyett jobb volna hús-vér sofőrökbe eregetni az ólmot. A probléma ugyanakkor közel sem áthidalhatatlan, hiszen a haverokkal összeállva még mindig első osztályú csetepatékat lehet rendezni – de ha az elmúlt években rosszul barátkoztunk, az érintettek nem biztos, hogy összedobják velünk a pénzt a hetven eurós négyes csomagra...

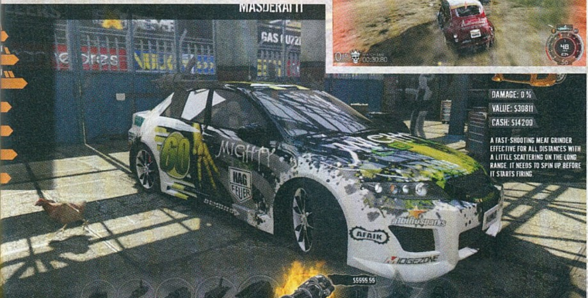
MÉGIS ÖRÖM VEZETNI

Az online pangás ellenére azonban a Gas Guzzlers Extreme egy kiváló, tartalmas játék, ami még szélessáv és anyázó haverok nélkül is képes hosszú órákra lekötni a tombolásra vágyó sofőröket. A számtalan verseny és kihívás mellett a prezentációra sem lehet panasz – bár nem érhet fel a dollármilliókból dolgozó stúdiók csodáival, a látvány és a rombolás magával ragadó, a névtelen előadók gitárjaiból felszakadó riffek pedig már a főmenüben eszelős vigyort csalnak az ember arcára. A hangulatot a horvátoktól megszokott prosztó, kelet-európai humor teszi teljessé, amiből mindvégig süt az önirónia, de egyúttal görbe tükröt tár a szakma begyepesedett nagyjai elé, és élcelődve harsogja: bizony kevés pénzből is lehet marha jó játékot csinálni!

A Gamepires tehát másodszor állt rajthoz ugyanazzal a tragaccsal, és még így is röhögve rávert pár kört a konkurenciára. A Gas Guzzlerst ezért nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, aki egy kicsit is rajong az elborult száguldásért – enyhén szabadkozva pedig azoknak is, akik még tavaly megfogadták ugyanezt a tanácsot. Higgyétek el, ezúttal a használt is felér egy újjal!



A képen azon ritka pillanatok egyike látható, mikor épp nem robban fel senki és semmi.



Mi az, ami nem hiányozhat egyetlen verdáról sem? Hát persze, hogy a Gatling-ágyú! Ide vele!

ADATOK

KIADÓ: **Iceberg Int.**
FEJLESZTŐ: **Gamepires**
MŰFAJ: **versenyjáték**
MULTI: **van**

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM3 kompatibilis VGA, 12 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Felturbózott halálfutam még több pályával, játékmóddal és kihívással, de ami a legfontosabb: változatlan őrülettel és komolytalansággal.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Hosszú, kihívással teli bajnokság, nyaktörő tempó és káprázatos pusztítás.

KONTRA

Kevés újdonság az „előző" részhez képest, és a többjátékos mód még mindig nem az igazi.

80%

TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a tavalyi Gas Guzzlers: Combat Carnage tesztünkre, akkor az okostelefonoddal (vagy tableteddel) olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/gas-guzzlers

ÉVISMÉTLÉS, ÖRÖMMEL

XCOM ENEMY WITHIN

[ÍRTA KREDENC]

Hajlandó vagy-e 30 eurót kiadni egy „Év játéka" kiadásért, lényegében azért a játékért, amit már egyszer megvettél, hozzácsapva némi ezt-azt? Nem, ne hamarkodd el a választ: a Firaxis fityiszt mutat nekünk, mi pedig megkajáljuk. Ördög vigye Sid Meier pereputtyát...

Essünk túl a bevezető első mondatának magyarázatán, hogy aztán legyen helyem kifejteni a másodikét, amire talán elég lesz a két oldal... Szóval az Enemy Within egy expanzió, amelyet az alapjátékra kell rátelepíteni, innentől az indítás után megjelenik egy ablak, amiben kiválaszthatjuk, hogy az eredeti műbe vagy a felspécizett verzióba ugrunk fejest. Ha utóbbit választjuk (mondjuk nem is értem, miért választanánk az előbbit, de ne akadjunk fenn rögtön az elején), jön az a bizonyos pofon, legalábbis azok számára, akik azt várták, hogy egy tök új sztoriszálat kapnak, urambocsá' a régi, harcedzett csapatukkal vághatnak bele egy még keményebb kihívásba. Nos, nem: mindent elölről kell kezdened, és ismét ugyanaz a feladat, mint eddig, az alien befogásától az anyahajó letámadásáig. És hogy akkor mégis mi a fenéért adtunk ki 30 eurót? Nos, ez jogos kérdés, és elsőre, erre rádöbbenve bizony én is Bate vállán sírtam ki a bánatom – hogy aztán jó pár átvirrasztott éjszaka után, karikás szemekkel ismerjem be, a Firaxis már megint jól kicseszett velem. Mert hát, ha valaki tudja, hogyan kell pár elemmel teljesen új alapokra helyezni egy stratégiai játékot, úgy, hogy mindazt, amit eddig kisujjból ráztál ki, most elfelejtheted, és az egész tanulási fázist kezdheted elölről, új taktikát kidolgozva, akkor az a Sid Meier nevével fémjelzett gárda. Mindehhez pedig jelen esetben nem kellett más, csak egyetlen ötlet, egyetlen sárga lötty, melynek neve: meld.

A VÁGY BOROSTYÁNSZÍNŰ TÁRGYA

Ezzel az anyaggal rögtön az első bevetésen találkozol: egy ismerős idegen konténerben várja a begyűjtést, ám nem túl türelmes természet. A felfedezése után elindul egy körszámláló (hasonlóan a bombahatástalanítós feladatokhoz), és ha nem ipi-apacsolod le időben (mellélépve és rákattintva), megsemmisül. Mindez teljesen felrúgja az eddigi alapelveket, hiszen már nem lehet szöszölni, egy lépés a fedezék mögé, overwatch, ti jöttök, szürkék, mert egyszerűen nincs rá idő. Kockáztatni kell, bevállalni a dashingot, vagyis az előrerohanást, lesz,

Amíg a katonák a fronton harcolnak, addig a tudósok sem pihennek, az Enemy Within keretén belül már létrehozhatjuk a saját robotzsarunkat is

ami lesz. Igaz, akkor sincs tragédia, ha nem szeded össze a cuccot, csak épp elesel az Enemy Within legfontosabb erőforrásától. Amint ugyanis Dr. Vahlen szakijai kikutatták a borostyánszínű anyagot, két új helyiség válik elérhetővé, a Genetics Lab és a Cybernetics Lab. Előbbiben katonáidat különféle génmódosításokkal turbózhatod fel (regeneráció, láthatatlanság, jobb célzás, megnövelt túlélési esély és így tovább), utóbbiban pedig egy még drasztikusabb beavatkozás után félig ember, félig gép mechákká alakíthatod át őket (lángszóróval, kézi ágyúval, EMP-vel), ami ismét csak teljesen megkeveri a dolgokat – illetve megteremti a tökéletes egyensúlyt a két új játékelem között. Az emberfeletti képességekkel megáldott bakák és a nagyobb lépésszámú és erősebb páncélzatú „robotzsaru" teszi lehetővé, hogy a fentebb említett rizikót bátrabban felvállald, hogy rárepülj a meld leszüretelésére, és bátran szembenézz az új kihívásokkal. Ezt amúgy mindösszesen két (na jó, másfél...) új alien jelenti: az egyik a seeker nevű polipszerű dög, ami képes láthatatlanná válni, hogy áldozatát becserkészve csápjait annak nyaka köré fonva korlátozza harctéri képességeit, a másik az idegenek válasza a mecháinkra, egy ikerágyús lépegetőbe ültetett, pajzzsal védett sectoid. Ja, meg saját fajunk...

> „Elsőre csak egy méretes lehúzásnak tűnt, de aztán mégis éjszakákat töltöttünk az Enemy Within újdonságait csodálva"

EMBER EMBERNEK EXALTJA

Bizony, az Enemy Within vörös fonalát, azt a bizonyos címbeli belső ellenséget egy EXALT nevű szervezet jelenti, melynek tagjai úgy gondolják, náluk jobb helyen lenne a földönkívüliek összes tudása, azaz az XCOM ellentétei ők: céljuk nem a világbéke, hanem a világuralom. A banda a Tanácsba tömörült nemzetek mindegyikében jelen van alvósejtek

A nagy térképnél már nem csak a pánik, de az EXALT nevű szervezet miatt is főhet a fejed

ADATOK

KIADÓ	**2K Games**
FEJLESZTŐ	**Firaxis**
MŰFAJ	**stratégia**
MULTI	**van**

INFO

Az XCOM: Enemy Within november 15-én jelent meg, a Steamen 29,99 euróért kapható, a hazai boltokban kb. 7000 forintba kerül, futtatásához szükséges az alapjáték. PS3-ra és X360-ra 10 ezer Ft körül vásárolható meg a Commander Edition, mely az Enemy Unknown mellett az összes DLC-t is tartalmazza..

TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az XCOM: Enemy Unknownról írt 2010-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal / tableteddel olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/xcom-eu

TIPPEK-TRÜKKÖK

SZOMSZÉDOLÁS, INSTANT BONC ÉS PÓTZSEB

A bázis kialakításánál a szinergiákat továbbra is érdemes figyelembe venni, sőt! A Foundry immár műhelynek számít, akárcsak az új Cybernetics Lab, míg a Genetics Lab labornak. A Foundrynál a legfontosabb új fejlesztés a Tactical Rigging, legyen ez az első célod, ugyanis ezzel katonáid egy plusz tárhellyel bővülnek, így egyszerre viselhetsz védőfelszerelést, és vihetsz magaddal távcsövet vagy elsősegélycsomagot, gránátot. És ha már labor: ahogy a többi tippnél láthatod, megnőtt a boncolások jelentősége, így érdemes megfontolni, hogy a főhadiszállást Dél-Amerikába telepítsd.

TAKTIKAI CSOMAGOK

Pár szó az új gránátokról, zárójelben az elérésükhöz felboncolandó alien típusa. A Mimic Beacon (Sectoid) odavonzza magához a dögöket, ami a Terror Site bevetéseknél különösen jól jöhet, hiszen így elcsalhatod a civilektől a soklábúakat. A Ghost (Seeker) egy kör elejéig láthatatlanná teszi a hatósugarában lévő baráti egységeket, a Needle (Chryssalid) nagyobb körben robban, de kisebbet sebez (ami hasznos lehet egy bekerített bajtárs esetében), a Gas Grenade (Thin Man) pedig 1-2 körön át mérgezi a rajta áthaladókat és benne állókat. Végül ott a Flashbang, ami az Exp. Warfare kutatás után rendelhető be, és -50 Aim büntetést ad, így kiváló például az overwatch ellen.

MANIPULÁLT GÉNEK

Néhány javaslat embereid tuningolásához (itt is zárójelben a szükséges boncolás). A mesterlövészeknek fontos a Muscle Fiber Density (Thin Man), ezzel ugyanis helyből fel tudnak ugrani a magaslatokra, a láthatatlanná tévő Mimetic Skin (Seeker), illetve a meld-kutatás után azonnal elérhető Depth Perception. Elsősorban Assaultnak (de bárki másnak is) jó a szintén alap Adaptive Bone Marrow (2 HP regen körönként, gyorsabb felépülés), és a Hyper Reactive Pupils, valamint a Bioeletric Skin (Chryssalid), a Secondary Hearth („plusz egy élet" – Cyberdisc), és a Neural Damping (nincs több pánik!).

LÁSS ÉS LÉLEGEZZ!

A Seeker nevű új ellenség meglehetősen kellemetlen, hiszen láthatatlanná tud válni, és csápjaival rátekeredik katonáid torkára. Persze mindkettőre van orvosság. A láthatóvá tételre jól használható a mesterlövészek eldobható Battle Scannerje, illetve a Bioelectric Skin génmódosítás is felfedi a repülő polipokat – ez ráadásul a fojtogatást is meggátolja. Utóbbira használható a Respirator Implant is, amit egy Seeker boncolása után rendelhetsz be, és érdemes is, ugyanis jobb, mint az eddig alapnak használt Nano-fiber Vest: ugyanúgy +2 HP-t ad, de a fojtás és a „vékonyak" mérges gáza ellen is immunissá tesz. Ezenkívül azt is érdemes tudni, hogy a fejlettebb páncélok szintén megakadályozzák, hogy tulajdonosukat becsápozzák.

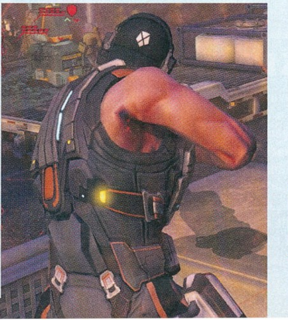
+1 TIPP: EGY KIS MELLÉKES...

Az EXALT fegyverei nem robbannak szét, mint az idegeneké, így egy Covert Ops küldetés után a Gray Marketen el lehet adni őket, illetve persze katonáid is használhatják ezeket (ugyanaz a karakterisztika). Ha pedig kipucoltad a banda búvóhelyét, szintén nézz be a „szürke piacra" – némi kárpótlás vár rád!

Sajnos a hibák javítására nem nagyon maradt idő, így a kamerakezelés néha még mindig idegesítő.

formájában – ha pedig felfedik magukat, jön a haddelhadd: pénzt szívnak le a számládról, növelik a pánikot az adott országban, vagy épp lenyúlják az éppen folyó kutatás addigi eredményét, ami jó pár nappal visszavetheti a folyamatot. Mindez a meldhez hasonlóan kényszerít az eddigi taktika újragondolására: míg az anyag miatt a harctéren nem tökölhetsz, addig az EXALT aknamunkája a bázison éri el ugyanezt. Természetesen ellenlépésre itt is van lehetőség: a Situation Roomba lépve találsz egy új menüpontot Covert Operations néven, ezt kiválasztva lehetőséged van bemérés (Intel Scan) indítására. Ha ez sikeres, láthatóvá válik egy vagy több sejt, ahová elküldheted bármelyik tisztedet; a jóember pár napig van távol, ezután csapatot kell küldened a kivonására, ami új feladat, és több szempontból is izgalmas. Egyrészt az ügynököd egyetlen pisztollyal és gránáttal felszerelve várja a többieket, ráadásul néha extra feladata is van (például bizonyos objektumok meghackelése), mialatt társainak nemcsak az ő hátsóját kell védeniük, hanem az EXALT jól felfegyverzett tagjainak öt-hat fős hullámait is visszaverni – és ez bizony igencsak kemény kihívás. Ha sikerül a buli, kapsz egy tippet arra vonatkozóan, hogy hol található a rosszfiúk főhadiszállása (az „olyan országban, amely játszható nemzet a Civilization V-ben" mondaton hangosan felröhögtem), amennyiben pedig elég ilyen infó jött össze, bevállalhatod, hogy letámadod a búvóhelyet. Ám nem árt ezzel sem vigyázni: ha több lehetséges helyszín van, és rossz államot vádolsz meg azzal, hogy ott rejtőzik az ellen, azonnal kilép a tanácsból. Ha viszont bejön a sejtésed, egy kőkemény, mindent eldöntő összecsapásban kifüstölheted az egész pereputtyot, és onnantól már nyugodtan koncentrálhatsz az idegenekre...

Értem én, hogy génmódosítás, de hogy lehet csatába vonulni egy ujjatlan pólóban...?



ÉRTÉKELÉS

]{REDENC

GÉPIGÉNY

2 GHz kétmagos CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 videokártya, 20 GB HDD

Tartalommal bőven megpakolt csomag, a Firaxistól megszokott Civilization-recept alapján: az alapsztorihoz nem nyúl, ám a friss elemekkel úgy megkavar mindent, hogy örömmel futsz neki sokadszorra is az amúgy ismerős végigjátszásnak.

GRAFIKA:	85%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Sok új stratégiai döntés, kiszélesedett taktikai repertoár, az emberek elleni harc feldobja kicsit az idegenek elleni darálást...

KONTRA

...főleg, mivel a két új faj nagyon kevés, technikai téren is akadnak problémák, és hát akárhogy is, mégiscsak a régi mesét kell újra végigolvasnunk.

85%

DRÁGASZÁGOM

...vagy nem annyira nyugodtan, hiszen egy ponton a rohadékok a bázist is megtámadják, ami egy újabb izgalmas és érdekes móka, bár remélhetőleg eddigre már olyan gárda ücsörög a barakkban, amivel röhögve osztod a halált. Nos, igen, a mechák, a génmódosított bakák, az új gránátok, kutatások és fejlesztések (ezekről külön találsz pár tippet), plusz az apróbb bónuszokat biztosító medálok (bizonyos részfeladatok után lehetőséged van kitüntetni hőseidet) azért jelentősen megkönnyítik a végjátékot. (Legalábbis az Easy és Normal fokozaton, a Classic és az Ironman jóval szívatósabb lett, de hát ezeknek ez a lényege, amúgy pedig a Second Wave opció alatt még több lehetőséget találsz arra, hogy kicsit megbolondítsd a játékmechanikát.) Persze a fent felsorolt lehetőségeken túl is vár rád még némi ez meg az, például közel félszáz új terep, egy, a Slingshot DLC-hez hasonló minikampány Operation: Progeny néven, amelyben egy felspécizett csajt kell kimentened (ez egyébként az új játék indítása előtt, a triádos bulihoz hasonlóan kikapcsolható), no meg jó pár achievement és hibajavítás, bár azért maradt némi régi bosszúság is (a kamerakezelés például még mindig nehézkes).

Szóval minden előzetes sírásom-morgásom ellenére csak kiderült jelen kritikai értekezésem végére, hogy azért kapunk nem kevés tartalmat a pénzünkért – bár hozzáteszem, én még mindig nem tudok egyértelmű választ adni arra a kérdésre, hogy megér-e mindez 30 eurót, ha amúgy az alapsztori változatlan. Ezt ki-ki döntse el maga, az viszont kijelenthető, hogy az Enemy Within akár frissen megvásárolva, akár később, egy leárazás alkalmával bezsákolva kötelező vétel az XCOM szerelmeseinek, mert olyan újabb stratégiai döntések elé állít, és olyan új, változatos taktikai repertoárt nyújt, ami ismét jó pár hétre, sőt hónapra leköthet a műfaj és az alapmű szerelmeseit, elhozva az átvirrasztott éjszakákat és a karikás szemeket. Csak magamat tudom ismételni: ördög vigye Sid Meier pereputtyát...

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/xcom

FREEMIUM MODELL, PRÉMIUM MINŐSÉG?

WARFACE

[ÍRTA JOHNBART] **ELJÖTT HÁT AZ IDŐ, AMIRE CEVAT YERLI VÁRT: EGY ELHÚZÓDÓ ZÁRT BÉTA UTÁN VÉGRE NÁLUNK IS ELSTARTOLT AZ ELSŐ FREE-TO-PLAY (F2P) CRYTEK SHOOTER, A WARFACE. A VÉGEREDMÉNY KORREKT, ÁMDE KÖZEL SEM KIEMELKEDŐ, A FREEMIUM FORRADALOM ÍGY ELMARADT.**

A fenti verdikt persze nem üti szíven azokat, akik átnyálazták a tavalyi Warface bemutatómat, ama cikk ugyanis szintén egy szabvány online shootert vetített előre, ami semmi olyat nem robbant, ami kiemelné a játékot a hasonszőrű lövöldék díszsorfalából. Nos, a tipp végül bejött, ami viszont csak a kisebbik gond – az igazi probléma inkább a technikai körítéssel van, a helyi Warface ugyanis kizárólag böngészőből fut, ami nem is lenne gáz, ha az otthonául szolgáló portál nem szúrná tökön az egész játékot...

ARCOM A GFACE-EN

A bűnös GFACE névre hallgat, és leginkább a Facebook, illetve az online flashjátéklerakatok keverékére hajaz, amellett ugyanis, hogy a regisztrált játékosok ismerősöket gyűjthetnek és bejegyzéseket írhatnak, az oldal egyben a Crytek F2P-címeinek bázisa is lesz, azokat ugyanis csak az oldalon beágyazva lehet majd futtatni. A lényeg az lenne, hogy az így elérhető játékokba (ami egyelőre csak a Warface-t jelenti) egy kattintással behívhatnánk a GFACE-es cimbiket is, az elgondolás tehát nem rossz, mégis több sebből vérzik. Egyrészt tök fölösleges, a Steam ugyanis már rég hozza mindazt, amit a GFACE ezen a téren virít (nem csoda, hogy tobzódnak rajta az F2P-címek), másrészt pedig az oldal és az abba implementált Warface jelenleg kész katasztrófa. Hibaüzeneteket dobó böngésző plug-in, a barátok behívásával és követésével kapcsolatos hibák, évekig tartó meccsindítás, 100%-os processzor- és VGA terhelés menüben (!), vagy épp fixen a rendszerpartícióra települő játékfájlok tarkítják a Warface nyílt bétáját. Ha pedig ez nem lenne elég, a játék menüje és eredménytáblája kizárólag egy 800x600-as pop-up ablakban fut, ami miatt már egy kisebb 16:10-es monitoron is alig látni benne a betűket és ikonokat (szóval képzelem, micsoda ergonómiai rémálom lehet ez Full HD megjelenítőn). Zavaró teher hát jelenleg az egész oldal, így nem csoda, hogy már most tobzódik a telepíthető klienst követelő hozzászólásokban, ami érthető, mivel bár a körítés borzasztó, maga a játék egész szórakoztató.

WAR CRY

Félreértés ne essék, a Warface olyan messze van a Crytek emlegette AAA-minőségtől, mint Szomália az „Év turistaparadicsoma" címtől, a saját kategóriájában viszont mégis jól muzsikál, ugyanis tisztességesen összerakták, hiába építkezik a már ismert panelekből.

A Warface legnagyobb baja nem az újdonságok hiánya, hanem a játékosokra erőltetett gagyi böngészős felület.

A karaktergenerálás után célunk ennek megfelelően ellenlábasaink elporolása, majd a meccsek után kapott pénzből és pontokból katonánk feltápolása, melyet az új fegyverek és felszerelés (véletlenszerű) kioldásával és megvételével ejthetünk meg – itt egyébként kellemes meglepetés, hogy a cuccok zömét a bérlés mellett örökre is a fegyvertárolóba vághatjuk, bár az esetben a meccsek után mindig javítani kell őket. Maga a háború 16 fős PvP és ötfős kooperatív módban zajlik, utóbbiról rögtön szót ejtek, az előbbinél meg felettébb ismerős a választék: a kínálatot a deathmatch, a TDM, a Counter Strike-ból lopott bombatelepítős dzsembori, a Battlefield-féle Rushra hajazó Storm (avagy három kontrollpont lineáris elfoglalása / bevédése), valamint magasabb szinteken a King of the Hill és a Domination sajátos keverékének ható Destruction adja (ekkor egy központi kontrollpont elfoglalásával kell az ellenlábasok bázisára légicsapást hívni).

Maga az akciózás négy kaszt részvételével zajlik, amik szintén nem okoznak nagy meglepetést: gépkarabélyos bokorugró, sörétes puskás felcser, géppisztollyal és repeszakna-csapdával szerelt utász, valamint orvlövész alkotja a szupercsapatot, az első három pedig flintája mellett speciális képességekkel is részt vesz a hepajban (az első lőszert oszt,

ADATOK

KIADÓ
Crytek

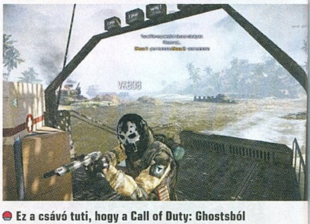
FEJLESZTŐ
Crytek Kiev

MŰFAJ
akció

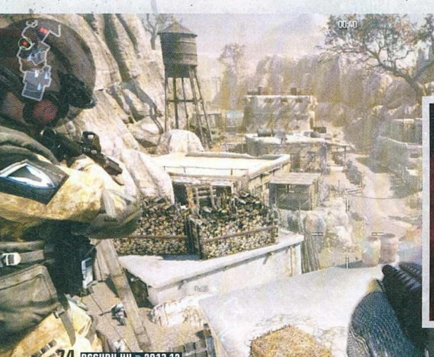
MULTI
5 fős kooperatív, 16 fős kompetitív

INFO

Nem volt szívbajos a Crytek, első free-to-play próbálkozása ugyanis a CoD és a Battlefield 4 árnyékában indult útjára. Érdekesség, hogy míg a játék Európában és Észak-Amerikában csak böngészőből játszható, addig az orosz, kínai és brazil régió letölthető klienst kapott.



Ez a csávó tuti, hogy a Call of Duty: Ghostsból szökött át ide. Mondjuk nem járt sokkal jobban...



KIKÖZÖSÍTVE

Bár a Warface GFACE-en futó változata elvileg Európában és Észak-Amerikában érhető el, a Cryteknek igen sajátos földrajzi elképzelései vannak az öreg kontinensről. Amellett ugyanis hogy az orosz játékosokat (akik azért nem feltétlenül az Urálon túl tolják a játékot) IP-cím alapján egy az egyben blokkolják a böngészős Warface-ból, hasonlóképp jártak a Baltikumban bevetésre váró virtuálzsoldosok is, az észt, lett és litván gamerek ugyanis a GFACE-es build helyett szintén kizárólag a letölthető orosz klienssel játszhatnak. Az érintettek természetesen őrjöngenek, ami érthető is: a magas ping mellett az elmúlt évek során veteránná (vagy profi csíterré) vált orosz játékosközösség sem feltétlenül csalogató a tőlük nyugatabbra székelő európai közösség számára...

TIPPEK, TRÜKKÖK

EGY KIS KARBANTARTÁS

Bár a Warface-ben a felszerelés zöme időlimit nélkül is megvehető, mégis állandó pénzszivattyúk, az alap fegyvereket és ruhákat leszámítva ugyanis a permanens cuccokat minden kör után javítani kell. Minél viharvertebb valami, annál kevésbé hatékony (és annál drágább a javítása), érdemes hát minden PvP/PvE kör után ellenőrizni az eszköztárat, és kipofozni a 100% alatti állapotú felszerelést.

JÓ LESZ A GYENGÉBBIK IS!

A javítási költségeket azzal is minimalizálhatjuk, ha a combosabb cuccainkat csak a keményebb bevetésekre visszük magunkkal. A taktikát nem igénylő PvP (pl. DM, TDM) és a könnyű PvE missziókra így menjünk nyugodtan a javítást nem igénylő alapfelszereléssel, azok ugyanis a fenti módokban remekül helytállnak – a jobb holmikat tartogassuk a nehezebb co-op és a húzósabb PvP bevetésekre.

AKNÁRA LÉPNI

Az Engineer kaszttal DM-ben és TDM-ben aratni lehet, a szűk pályákon ugyanis géppisztolya remekül teljesít, aknája pedig távollétében is gyűjti a killeket. Miután a repeszakna csak speciális sisakkal érzékelhető, a gyakori vonulási útvonalakra lerakott csapdával könnyen pontot szerezhetsz – arass hát az utással a fenti módokban, ha könnyű XP-re és lére van szükséged!

ITT A KEZEM, UGORJ RÁ!

A co-op bevetések során számtalan alkalommal találkozhatunk olyan csomópontokkal, ahol a jelzett helyeken a magasba segíthetjük cimboráinkat, akik így a háztetőről, vagy egy alternatív útvonalról ronthatnak rá az ellenre. A felsegítésnek két módja van: egy felnyújtott ujjal csak feldobjuk a cimborákat, két felnyújtott ujj esetén azonban minket is felhúznak (a kettő között az „E" gombbal válthatunk).

JÁTSSZ A KASZTOD SZERINT!

A co-op nehezebb küldetései csak úgy teljesíthetők, ha mindenki a kasztjának megfelelően játszik, tartsd hát észben, mire való a karaktered. Felcserként maradj a társaid mellett, és gyógyítsd őket állandóan, utászként figyelj a mellényük állapotára, bakaként ne felejts el lőszert osztani a skulóhiányos arcoknak, orvlövészként pedig ne rusholj előre, hanem hátulról, magaslesről szedd az ellent!

SOKKOLÓ TALÁLKOZÁS

Bár a medic klasszikus támogató karakter, sörétese okán a szűkebb szobák kitakarítására verhetetlen, defibrillátora pedig a co-op módban felbukkanó, Vasember-szerű páncélba bújt géppuskás Heavy rémálma. Ha közel vagy egyhez, és éppen újratáraz, kapd elő a defibet, majd sokkold meg vele a hátán lévő világító reaktort – bár a folyamat nem veszélytelen, cserébe borzasztó sokat sebez.

IDEÁLIS FELÁLLÁS

Egy rosszul összerakott csapat már azelőtt elbátázza a co-op meccseket, hogy egyáltalán elkezdődnének, ügyeljetek hát rá, hogy az ötfős parti minél több kasztot lefedjen. A nehezebb missziókra legalább két Medickel, és egy Assaulttal, illetve Sniperrel menjetek – az Engineert a veteránok általában nem ajánlják, az MI ugyanis Hardcore szinten néha full páncél mellett is rögtön kilövi társainkat.

Harc egy hatalmas ember irányította lépegető ellen? Elsőre nem tűnik túl fair küzdelemnek...

a második gyógyít és újraéleszt, a harmadik pedig golyóálló mellényt javít). Bár PvP-ben ezek annyira nem domborodnak ki (dokit nem láttam még, aki TDM-ben nekiállt volna újraéleszteni az elhullott csapattársait), a kooperatív módot mégis valódi csapatjátékká alakítják, annak bevetéseit ugyanis konkrétan lehetetlen teljesíteni, ha nem játszik mindenki az osztályának megfelelően.

EGYÜTT, VAGY SEHOGY SEM

Az unalomig ismert kompetitív módok helyett így inkább a co-op a Warface igazi attrakciója: a játék minden nap öt (egyenként két pályából álló) bevetést kínál, egyre nehezedő nehézségi szinten. Bár a felhozatal még nem valami változatos (jelenleg kb. hat akcióból mazsolázik a rendszer), a módozatot így sem érheti panasz, mivel bár a kőlineáris bedrótozott missziók alatt ránk rontó ellenfelek ereje inkább a túlerőben, semmint a kifinomult MI-ben rejlik, a Skilled és Hardcore küldetések lenyomásához így is kötelező az ötfős parti, a rutin és az összjáték. Bár a hangsúly az együttműködésen van, a co-op szintén nem mentes némi rivalizálástól: a meccsek alatt speciális feladatok teljesítésével (például 10 fejlövés egy pályán) növelhetjük a kör végén kapott lét, de az együttműködő csapatok teljesítményét is rögzítik, a hatékonyságot (azaz magas killscore-t és a gyorsan lezavart akciókat) pedig ún. koronapontokkal jutalmazzák. A küldetésekkel nehézségi szinttől függően max. 70-130 Crown szedhető össze, amit a boltban speckó felszerelésre vagy különleges dobozokra válthatunk, amik vagy egy tápos fegyvert, vagy időlimites felszerelést adnak kasztunknak, érdemes hát gyakran nyúzni a kooperatív módot miattuk.

MAXIMUM VISSZAFOGOTTSÁG

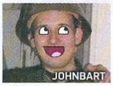
A Warface-t a CryEngine 3 hajtja, a flinta viszont – bár nem mond csütörtököt – közel sem durran akkorát, mint kellene. Tény, hogy a F2P-kategóriában a játék dögösen néz ki, a beárazott FPS-ekkel szemben azonban így sem veheti fel a versenyt: visszafogottan kidolgozott modellek, kissé gépies animációk, és itt-ott elnagyolt textúrák tarkítják a nyílt terepek ellenére is szűkös, kicsi harctereket. Audiofronton sem nyűgözött le a Warface: az aláfestő zenék gyakran ismétlődnek, a fegyverek egy része pedig elég megmosolyogtató (légpuskaszerű) effekteket kapott, szóval itt sem lépi túl a F2P-mércét a játék. Az irányítás ellenben remek: a fegyverek szemhez emelése villámgyors, a szokásos mozgásrepertoárt pedig a Crysis 2-ből ismert becsúszás, a magasabb pályarészek elérését segítő bakot tartás, illetve a mostanság egyre ritkább hasalás egészíti ki – mindezek és jó ping mellett így élvezet minden tűzharc, csak az a fránya körítés ne lenne...

F2P-cím révén természetesen érdemes a fajsúlyos mikrotranzakciós vonulatra is kitérni, ahol úgy tűnik, a Crytek (egyelőre) nem olyan önző, mint néhány versenytársa. A valós pénzért beszerezhető kreditekkel azonnal megvehetjük a kioldott fegyvereket, a co-op módban instant feltámadást nyújtó resurrection coinokat szerválhatunk, a meccsek után kapott XP-t és pénzt megbikázó csomagokat vehetünk, illetve kasztspecifikus ládákat szerezhetünk be, amik véletlenszerűen egy időlimites (vagy néha permanens) fegyvert, felszerelést, és speciális tárgyakat dobnak karakterünkhöz. Pay-to-win szagúnak igazából csak ez utóbbi lehetőséget érzem, bár a resurrection coinokkal sem vagyok kibékülve, tapasztalataim szerint ugyanis az azzal hadba vonuló bakák szeretnek rambózni és tesznek a csapatjátékra, amivel simán hazavágják a kooperatív bevetéseket.

HALK CSATAKIÁLTÁS

A Warface kellemes F2P-shooter, de a GFACE-féle borzalom és a korrekt, de közel sem kiemelkedő játékmenete miatt semmiképpen sem kikerülhetetlen darabja a F2P-kategóriának. Ne feledjük viszont, hogy a nyílt béta nemrég indult, a csapat pedig folyamatosan toldozza-foltozza a bevetést, szóval pár hónap után jó eséllyel megoldódnak (vagy csökkennek) a cikkben felsorolt sirámok. Addig viszont tessék fenntartásokkal kezelni a Crytek új dobását, a Warface-nél ugyanis jelenleg nemcsak a bevetések, hanem már a játék indítása is felettébb izgalmas folyamat.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz CPU, 1.5 GB RAM, GeForce 8600GT / AMD Radeon X1950, 6 GB HDD

Korrekt freemium shooter az átlagosnál szebb grafikával, addiktív kooperatív móddal, még visszafogott mikrotranzakciókkal, és borzasztó böngészős csomagolással. Nem rossz, de nem tör borsot a konkurencia orra alá.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Remek co-op bevetések, szolid kompetitív módok, és F2P játékhoz képest kiugróan szép grafika...

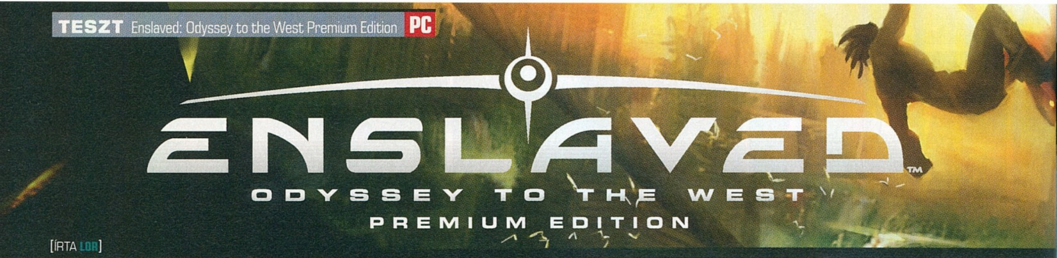
KONTRA

...ami így is fapados, kevés pálya, zavaró hibák tömkelege, a GFACE-körítés pedig lassú és felesleges.

75%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/warface



ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST PREMIUM EDITION

[ÍRTA LDR]

A NINJA THEORY HÁROM ÉV KÉSÉSSEL A PC TULAJDONOSOKNAK IS ELMESÉLI MONKEY ÉS TRIP UTAZÁSÁT A GÉPEK URALTA POSZTAPOKALIPTIKUS USA-BAN, ÉS MINDEZT ÚGY TÁLALJA, HOGY MÉG A KÖZÉPSZERŰ JÁTÉKMENETET ÉS A SZEGÉNYES PORTOLÁST IS MEGBOCSÁTJUK NEKI.

A z eredetileg 2010-ben megjelent Enslaved konzolos eladásai nem árulkodnak eget rengető sikerről, így a játék a PC-s közönség elé lépve kapott egy újabb esélyt. A Ninja Theory már előző játékában, a Heavenly Swordban is megcsillantotta tehetségét a karakterábrázolás és történetvezetés terén, ám a játékmenetet illetően – akárcsak tesztünk alanyánál – már nem teljesített olyan fényesen a program. A PC-n váratlanul felbukkanó Enslaved egy 400 éves klasszikus kínai történetből, a Journey To Westből táplálkozik, amit a csapat a jövőbeli USA-ba helyezve gondolt újra egy hack 'n' slash elemekkel tarkított akciójáték formájában.

SZÉP ÚJ VILÁG

Mit nekünk kopár, atomfertőzött disztópia! Az Enslaved világában az anyatermészet visszahódította azt, ami az övé, a tápláléklánc csúcsán titokzatos eredetű gépmonstrumok pusztítják a civilizációt, az emberiség megmaradt példányait pedig begyűjtögetve szállítják nyugatra. Ami elsőre megfogja az embert, az a program érdekes esztétikája, amiben mocskos-rozsdás színek adják a fémes hatást, keverve ezt zsenge növényzetek virító zöldjével, vagy éppen élénkebb cukorkaszínekkel, legyen az pink, türkiz vagy sárga. Monkey nevű főhősünk egy már említett begyűjtőhajóról szabadul, amit a techzseni Trip robbant fel. Karakterünk épp csak, hogy öntudatára ébred, de a szabadulását elősegítő dögös vörös ismét szolgává teszi: hackelt fejpánttal köti magához Monkey-t, és csak azzal a feltétellel engedi el, ha segít neki épségben hazajutni. Bár a szereplők eleinte nem igazán élvezik egymás társaságát, később kapcsolatuk látványosan elmélyül, amit mi szellemes párbeszédeken és jól megírt dialógusokon keresztül élünk át. Mindez Alex Garland forgatókönyvíró munkáját dicséri (28 nappal később, Dredd 2012 és a bejelentett Halo), remek arcjátékkal és szinkronnal körítve. Monkey

Hmmm, vajon hány fiú ellenkezne, ha egy ilyen dögös vörös akarná rabigába hajtani...?

mimikáját és hangját például Andy Serkis kölcsönözte, és ha maga a név nem mondana semmit, akkor annyit kell tudnotok, hogy Gollamot is ő keltette életre a Gyűrűk Ura filmekben. A játék első felében gyakorlatilag a technikai megvalósítás viszi a hátán az egész programot, mivel az első pár epizód igencsak önismétlő, ráadásul a történet is nagyon lassan indul be – mindezt igen korán el is unhatják a türelmetlenebb utasok.

MAJOMPARÁDÉ

A csomagolás tetszetős, a harcközpontú játékmenet azonban nem rejteget túl sok kihívást. Hősünk eszköztárát egy bot jelenti, amivel gyenge, erős és extraerős csapásokra képes, illetve vannak kivégzések, amit dramatikus zoomok tesznek igazán menővé. A meglehetősen kevés mozdulat miatt a küzdelem hamar repetitívvé válik, és ezen az sem segít, hogy az eszközünk képes még két nem túl hatékony távolsági támadásra is (plazma- és bénítólövedék). A harci technikánkhoz hasonlóan az ellenfeleink sem túl változatosak, mindig ugyanazok az aljas gépmonstrumok próbálják eltaposni gyarló humán hősünket, és a kínálatot csak pár főellenség színesíti. Erősebbé kis piros gömbök összegyűjtésével válhatunk – ezeket eldugott helyeken kell megkeresnünk, és cserébe pontokat oszthatunk el a különböző jellemzőinkre. Monkey nevéhez hűen sokat mászik, az akciógomb segítségével automatikusan rácsimpaszkodik az aktiválható platformokra, így próba-cseresznye alapon még akkor is megtaláljuk a szükséges pontokat, ha éppen fogalmunk sincs, merre kellene ugrani, ráadásul még leesni sem tudunk. Bár a mechanika egyszerű, karakterünk sokszor nem úgy reagál, ahogy kellene, így alkalmanként előfordulnak kisebb irányítási kellemetlenségek. Viszont itt is nagy hangsúlyt kapott a megvalósítás, főleg az animálás, gyakorlatilag speedrunnerként végigmehetünk a pályákon, és nézhetjük, hogyan ugrál főhősünk dinamikusan A pontból B-be.

ADATOK

KIADÓ
Ninja Theory

FEJLESZTŐ
Namco Bandai Games

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 9600/ ATI Radeon HD 4850 VGA, 12 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A szerethető karakterek és a jó tálalás képes feledtetni az egysíkúságot, de egy összetettebb harcrendszer és több kihívás még tartalmasabbá tehette volna a játékot.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Igényes szinkron és karakterábrázolás, remek interakciók és videók, egyedi környezet, jó történetvezetés.

KONTRA

Körülményesen beállítható grafika, lassan induló történet, kevés kihívás, technikai hibák.

76%

Legyen bármilyen torz is a jövő, itt egyetlen bot is elég ahhoz, hogy legyőzd a gépmonstrumokat

Maga a játékmenet a Pigsy nevű karakter belépésével indul be igazán: ettől a ponttól érdekesebb helyszínek következnek, járműves szakaszok törik meg a platformozás unalmát, összetettebbé válnak a feladványok, és izzasztóbb harcok vezetnek el a parádés fináléhoz, aminek köszönhetően végül elégedetten állhatunk fel az Enslaved mellől. A nagyjából nyolcórás játékidőt a Pigsy's Perfect 10 DLC tolja ki, illetve a Premium Edition tartalmaz néhány extra skint is.

MOST UGRIK A MAJOM A VÍZBE!

Hiába vártunk rá azonban három évet, a PC-s verziót meglehetősen nyögvenyelős beizzítani, a menüben található grafikai beállítások ráadásul kimerülnek a felbontás és a gamma állítgatásában, mely édeskevésnek bizonyul, ha teljes pompájában szeretnénk élvezni a programot. A finomhangoláshoz szükség lesz az .ini fájlok babrálására, manuálisan kell beállítani a vsyncet, a motion blurt, valamint a felbontást is, ha 1280x780-nál nagyobb méretben szeretnénk játszani. S ha mindez nem lenne elég, a framerate néha látványosan leesik, illetve mindenféle furcsaságokat érzékelhetünk a videók lejátszása közben. Szóval, aki egy tökéletesen optimalizált, összetettebb címet vár, az könnyen csalódhat. Ugyanakkor, ha nem nehezményezzük ezeket a gyengébb pontokat, és értékeljük a remek körítést, akkor az Enslaved egy különleges világú és szórakoztató darab, amivel érdemes lehet megismerkedni.

VIHAR A BILIBEN

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

[ÍRTA CHOCHO] **Mi a különbség a Mikulás és a japánok között? A Mikuláson van zsák, a japánok meg nindzsák! Oké, most, hogy minden keleti abszurditásra immúnis olvasót elriasztottunk, lássuk, milyen is az, mikor a harcművészet a PC-s játékosokkal találkozik!**

A hogy a legfelkapottabb filmek és tévésorozatok, úgy a legnépszerűbb mangák és animék is kapnak saját játékadaptációkat, ám ezek többsége sajnos a konzolosok szórakozása marad, mert a mögöttük álló fejlesztők és kiadók egyszerűen nem látnak fantáziát a PC-ben. Példaként felsorolhatnánk egy sor Dragon Ball- vagy Naruto-játékot, amik kifejezetten jók lettek – mostantól azonban kevesebbet kell keseregni, ugyanis utóbbi franchise végre rátalált a helyes útra, és a fárasztóan hosszú címmel megáldott Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst képében hozzánk is elért, megfelelve a mostanában dúló divatnak, miszerint egyre több verekedős játék kap PC-s átiratot.

TELJES GŐZZEL

A Naruto-univerzum ismerete ajánlott, de nem kötelező kelléke a Full Burstnek, így csak az alapokkal fárasztunk titeket. Történetünk egy japán mitológiára épülő fantasyvilágban játszódik, ahol minden valamirevaló fiatal előtt az a kép lebeg, hogy egy nap híres nindzsa, majd a faluját védelmező, az ártatlanok és gyengék kedvéért akár életét is áldozó hős, hokage lesz. Persze nincs pátosz áldozat nélkül, és ahol a nindzsatechnikák gyakorlatilag egyenlők a varázserővel, ott bizony akadnak gátlástalan gonosztevők, akik élvezik, hogy félisteni erejük bármire ráveszi az emberek többségét. Ebből következik, hogy a nindzsák néha összekapnak, és kirobbantanak egy Nagy Nindzsaháborút. A játék története a negyedik ilyen fogcsikorgatást dolgozza fel, amit annak idején a manga és az anime is megénekelt már. Csakhogy az Ultimate Adventure-nek nevezett sztorimód néha elágazáshoz vezeti a játékost, ahol mi dönthetünk arról, hogy a már ismert történetet játsszuk tovább, vagy elfordulunk a kánontól, ennek köszönhetően a kampány még azoknak is nyújthat újdonságokat, akik kívülről fújják az ifjú nindzsatanonc Naruto összes kalandját. Hogy mást ne mondjunk, rögtön a játék elején átélhetjük a kilencfarkú rókadémonnal vívott gigászi csatát, amit a sorozat és a képregény említett ugyan, de sosem részletezett eddig. Attól függően, hogy az elágazásoknál merre indulunk tovább, hős- vagy legendapontokat kapunk. Ezek szerepe viszont egyértelmű, és mi sem jöttünk rá pontosan, mi értelme van az egésznek – főleg úgy, hogy a sztori mindkét utat követve vissza-visszatér a sorozat főszálához.

Naruto évekig elkerülte az asztali gépeket, ám megérte várni rá, ugyanis az Ultimate Ninja Storm 3 kiváló átirat lett

Ebben a Naruto-játékban még a kilencfarkú rókadémonnal is meg lehet küzdeni. Nem semmi...

VAN DZSA, NINDZSA

Az Ultimate Ninja Storm legnagyobb erőssége a kiváló játékmenet, ami a manapság kissé hanyagolt 3D-s verekedős játékok koncepcióját viszi közel az áhított tökéletességhez. A helyszínek itt is választható arénák, amiken a karakterek bármilyen irányban mozoghatnak, a helyezkedés pedig nagyon is fontos taktikai szemponttá válik. Összesen 81 karakter közül

választhatunk, ami hatalmas mennyiség, igaz, érdemes tudni, hogy vannak köztük átfedések. Az irányítás kiváló, a bunyók gyors tempót diktálnak, a harcrendszer pedig elsősorban a kombózást díjazza, kifejezetten offenzív stílusú játékká téve a Ninja Storm 3-at. A kamera felett sosincs teljes uralmunk, mégsem fordult elő a teszt alatt, hogy ne láttuk volna, amit kell, holott ez a műfaj talán legtöbb bukásáért felelős akadálya. Mégis, a Naruto könnyedén veszi, és még az sem esik nehezére, hogy tartalmi lehetőségekkel nyűgözze le az embert. Van itt sima egy-egy ellen verekedés, online játékmód, bajnokság, sőt, még tag-fight, azaz csapatalapú bunyó is, amiben ráadásul beállíthatjuk a választott karakter két társának viselkedési mintáit, úgymint támogató, támadó vagy kiegyensúlyozott. S hogy milyen maga a harc? Egy megvalósult álom! Komolyan, ha láttatok már Narutót, le fog esni az állatok, mert senki sem hinné, hogy ilyen jól adaptálni lehet az anime dinamizmusáról híres akciójeleneteit. Ráadásul a játék hihetetlenül jól néz ki, a grafikát teljesen alárendelték a sorozat látványvilágának, a fanatikus Naruto-rajongók pedig elégedetten csettinthetnek, lévén a hangbeállítások között a japán szinkron is elérhető.

GAARA HOMOKSZEME

A Full Burst egy remek játék, szóval, aki szereti a Narutót, vagy csak simán egy klassz verekedős programot keres, amiben végre el mertek távolodni a húsz éve érintetlen 2D-s játékmenettől, azonnal vegye meg – feltéve, ha elég erős gépe van, és egy Xbox 360-as kontroller is lapul a fiókjában. Nem vicc, a program csak a már említett irányítóval játszható, és elkél a vas, ha szeretnénk stabil 60 fps-sel élvezni a verekedést. Ez van, lehet örülni vagy morgolódni – személyes véleményem, hogy aki 2013-ban klaviatúrával akar verekedős játékot játszani, valószínűleg szatyorban élt az elmúlt tíz évben, mára ugyanis ebben a műfajban a kontroller vált elfogadott sztenderddé.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai Games

FEJLESZTŐ
CyberConnect2

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2 GHz-es CPU; 2 GB RAM; 512 MB SM 4.0 VGA; 8 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az Ultimate Ninja Storm 3 egy nagyszerű játék, örvendhet a szívünk, amiért a híres franchise végre PC-n is bemutatkozott. Csak így tovább, Namco!

GRAFIKA:	90%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Kiváló tálalás és remek harcrendszer egy kiemelkedően tartalmas verekedős játékban.

KONTRA

A legenda- és hőspontok rendszere felesleges, a gépigény magas, és csak kontrollerrel játszható.

85%

A harcok lenyűgözőek, és tökéletesen visszaadják az anime dinamikáját és hangulatát

A JÁTÉKOKAT ASUS Transformer Pad TF300T KÉSZÜLÉKEN TESZTELTÜK

DEAD TRIGGER 2

[ÍRTA MO] **Megérkezett a Madfinger Games 2012-es klasszikusának várva várt folytatása, őrületes grafikával és persze a jól bevált monoton henteléssel.**

A kis képernyős FPS-ek rajongóinak nyilván nem kell bemutatni az immár sorozattá bővült Dead Triggert, hiszen a tavalyi epizód elképesztő látványos vérengzése a hibái ellenére is meghatározó darab a műfaj mobilos szegmensében. A második részről sajnos ez már nem mondható el, lévén a grafikáért felelős Unity Engine határainak ismételt feszegetésén kívül nem sok újdonságot tapasztalhatunk a játékban, a bosszantó folyamatos internetkapcsolat igényt leszámítva.

A mechanizmus egyszerű: a titokzatos vírus által harapós kedvű zombihordává változott emberiség egyik túlélőjeként kell további cafatokra szaggatnunk az amúgy is rossz bőrben lévő élőhalottakat, különböző, minimális történettel bíró küldetések során. Ne várjunk hát csavaros fordulatokat, játékmenetet illető reformokat vagy különleges funkciókat, a Dead Trigger még mindig az elemi pusztítás játéka, de azt nem lehet elvitatni tőle, hogy ebben bizony igen jól teljesít. A kezdeti pályák pár élőhalottja után a tömeges zombiirtás még mindig remek móka, a kontrollereket idéző irányítási rendszer tökéletes (szerencsére a lőszerpazarló automatikus lövés funkció kikapcsolható), a HUD letisztult és könnyen kezelhető, a látvány pedig elképesztő, még a kézi konzolok is simán megirigyelhetnék. Igaz utóbbihoz azért bivaly, lehetőleg tegrás alapokon nyugvó hardver szükségeltetik, és minimum 4-essel kezdődő Android operációs rendszer verzió. Ha ez megvan, akkor máris indulhatunk az Ellenállásra keresztelt túlélőszövetség megbízásából a világ különböző pontjaira (az USA-tól Afrikáig), hogy túlélőket mentsünk meg, bázisokat védjünk a zombik támadása ellen, mesterlövészként kísérjünk egy csapatot a küldetésén, vagy éppen aláaknázzunk egy kijelölt célpontot. Ebben egy szakértői team is a segítségünkre lesz, amely folyamatosan fegyverekkel, lőszerrel, fájdalomcsillapítókkal lát el minket, már ha győzzük a játék valutájának számító, kínkeserves lassúsággal gyűjthető arannyal fizetni őket. Igaz, bármikor vásárolhatunk valódi pénz fejében túlélőcsomagokat, ha már maga a játék amúgy ingyenes.

Bár a fejlesztők érezhetően több időt fordítottak a játékmenetbeli elemek kialakítására és a háttértörténetre, azért ezek még mindig szembeötlően eltörpülnek a vizuális élmény mellett, így a Dead Trigger 2 alkalmi szórakozásra kiváló, de hosszú távon könnyen egyhangú vérengzésbe torkollik. Persze még így is kötelező lövölde.

ADATOK

KIADÓ	**Madfinger Games**
FEJLESZTŐ	**Madfinger Games**
MŰFAJ	**FPS**
ÁR	**ingyenes**
GRAFIKA:	**99%**
HANG:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**75%**

93%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

SPIDER TILT

[ÍRTA MO] **Magyar fejlesztésű játékból keveset találunk a Google Play-en, pláne olyat, ami helyt tudna állni a hatalmas kínálatban. A Global Software Kft. alkotása azonban ilyen, érdemes egy próbát tenni vele.**

Klasszikus területfoglalós játékokat már a butatelefonok idején is bőszen játszhattunk, igaz, jóval egyszerűbb kivitelben, mint ahogyan most a magyar érdekeltségű Move2M kiadó kínálja azt. A Spider Tilt főhőse egy pici pók, akit a tengerparti lazulásán elkap egy hatalmas vihar, és egy veszélyekkel teli erdőbe sodorja. Feladatunk – a műfajnak megfelelően –, hogy a fonalunkat magunk után húzva minél nagyobb területeket hálózzunk be, mert továbblépni csak akkor tudunk, ha a pályák nagy részét ilyen módon elfoglaljuk.

Persze a dolog nem ennyire egyszerű, hiszen küldetéseinket nem csupán tereptárgyak nehezítik, hanem megannyi dühös darázs, morcos pincebogár és pókra éhes húsevő növény is, akik fel-alá kószálnak a területen, és valahogy mindig az utunkba keverednek a legrosszabb pillanatokban. Biztonságban csak a pályák szélén és a már behálózott területeken vagyunk, illetőleg ha valamilyen felszedhető power-up birtokában vágunk neki a hálószövésnek. Ezekből sok fajta akad, van, ami megfagyasztja az összes ellenséges élőlényt, a másik felgyorsít, vagy áthatolhatatlan pajzsot von körénk. Hatásuk azonban csak pár másodpercig tart, így érdemes okosan kiválasztani a megfelelő pillanatot a bevetésükre. Emellett még különböző képességeket is fejleszthetünk a pályákon összeszedett érmék segítségével (vagy valódi pénzt használva a pók-shopban), amik egyre kitartóbbá varázsolják ízelt lábainkat, vagy éppen a békaköpések ellen nyújtanak védelmet.

Az irányítás remek, a telefon vagy tablet döntögetésével terelgethetjük soklábú hősünket, a kalibrációt pedig bármikor megváltoztathatjuk a jobb alsó sarokban lévő ikonra kattintva. A pályaszerkesztés azonban már nem mindig hasonló minőségű, és akad pár rész, ahová könnyen beragadhatunk, illetőleg néha zavaróak az egyes szegleteket kitakaró menüikonok. A grafika aranyos, rajzfilmszerű, habár egyáltalában nem kiemelkedő, és ez a hangokra is igaz, azonban a 36 pályás első epizód ennek ellenére is jó pár órás szórakoztató elfoglaltságot biztosít. Ráadásul mire ezt olvassátok, már pókunk sivatagi kalandjaiba is belekóstolhatunk a december első napján érkező második részben.

ADATOK

KIADÓ	**Move2M Ltd.**
FEJLESZTŐ	**Global Software Kft.**
MŰFAJ	**területfoglaló-akció**
ÁR	**ingyenes**
GRAFIKA:	**75%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**82%**

77%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

EL STOMACHO LEGENDÁJA

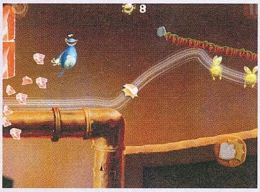
RAYMAN FIESTA RUN

[ÍRTA **MIDNITE**] **A Fiesta Run visszaadta kicsit a mobiljátékokba vetett hitemet, több szempontból is. Egyrészt ütős, elődjét túlszárnyalóan szeretnivaló darab lett, másrészt az érintőképernyőt kis méretben is elviseli. Nem mellesleg pedig gyönyörű.**

Két állandó problémám van a mobiljátékokkal: az első gondolatom mindig az, hogy majd tableten próbálom ki az izgalmasnak ígérkező címeket, mert a legtöbbjük esetében fölösleges idegbántalmazás a touch irányítás kisméretű eszközön történő alkalmazása. Másrészt manapság minden nagy franchise/mozifilm kampányának része, hogy a mobiljátékpiacra dobjanak valami, a termék címével ellátott, említésre is méltatlan szutykot, ami játékélményben ugyan gané, de legalább hetekig elöl marad a letöltési toplistákon. Na, a Fiesta Runra ezen problémák egyikét se lehet ráhúzni.

A FIESZTA NEM SZIESZTA

Bár Rayman fejecskéje valóban ott virít a topjátékok közt, és elsőre én is fenntartásokkal adtam neki esélyt a telefonomon, szerencsére semelyik negatív klisébe nem tudtam betuszkolni. Sőt, már az elején leszögezem, hogy jobbnak tartom az év elején megjelent Rayman Jungle Runnál, nehogy véletlen azt vegyétek meg a store-ból (könnyű összetéveszteni a kettőt). Rajongásom eszmei értékét megdobja a tény, hogy alapvetően nem szeretem ezeket a kötöttpályás játékokat, ahol magától fut a karaktered, és neked jól időzített ugrások vagy lövések kivitelezése az egyetlen, hamar unalmassá váló feladatod. Ennek fényében nagy meglepetés volt annak idején a Rayman Origins, amit kedvetlenül kipróbáltam, hogy aztán, mint a fényforrás körül hipnotizáltan zümmögő bogár, éjszakákat töltsek a vérsunyi főellenséges pályáin való meghalással. Szóval igen, én azt várom, hogy mobilon ez a játékélmény csontra pont ugyanígy meglegyen, és a Fiesta Run esetében ez meg is van!



TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
platformjáték

ÁR
2,69 euró

ÉRTÉKELÉS

Valóban ünnep: gyönyörű, élvezetes, kikapcsol és szórakoztat, ráadásul egy telefon kisebb képernyőjén is tökéletes – bárhol játszhatod.

GRAFIKA: **97%**
HANG: **96%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO

A Rayman-sorozat eleve műfajának legjobbja, és a mobilra portolása is páratlanul sikerült. Csak dicséretek jutnak eszembe, tényleg!

KONTRA

Gyengébb eszközökön teljesítménybajokra kell számítani, ami egy pörgős, pontos időzítést kívánó játékban megengedhetetlen.

97%

A teljesen elborult, de mégis cuki Rayman pályák a mobilos verzióban is visszatérnek!

HAVEROK, BULI, PLATFORMER

Hangulatát, alap játékmechanikáját és felvonultatott karaktereit nézve a Fiesta Run tökéletesen illeszkedik a Rayman-játékok sorába. Helyszínei természetesen a fieszta szellemében készültek, megidézik a mértéktelen dőzs és partihangulat állomásait, a zsíros kolbászkáktól a koktélozáson át a táncparkettig. Raymannek és haverjainak most is ficergő lumokat gyűjtve kell végigugrándozniuk az összesen 76 pályán, melyekhez egy kacskaringós térkép állomásain keresztül vezet az út. A továbbjutás kulcsa minden megállónál egy teensy felszabadítása, ami nagyjából ki is meríti a háttértörténet fogalmát (nos, a fejlesztők nem szenteltek prioritást ennek a sztori dolognak). A fő cél mindig a finisbe érés, ám a pálya összes lumjának bezsebelése után jutalom jár, mégpedig egy nehezített verzió megnyitásának képében: ezen az alternatív pályán már neonsárkányok üldöznek, szúrós narancsok állják utadat, vagy más halálos csapdák fűszerezik az élményt, de több teensy szabadul fel a végén. Érdemes tehát ráfeküdni a nehezebb inkarnációkra, főleg ha már rafkósan kezeled az irányítást.

Ez pedig hamar eljön, mert a Fiesta legzseniálisabb eleme épp az, hogy az irányítás szögegyszerű. Csak két ponton

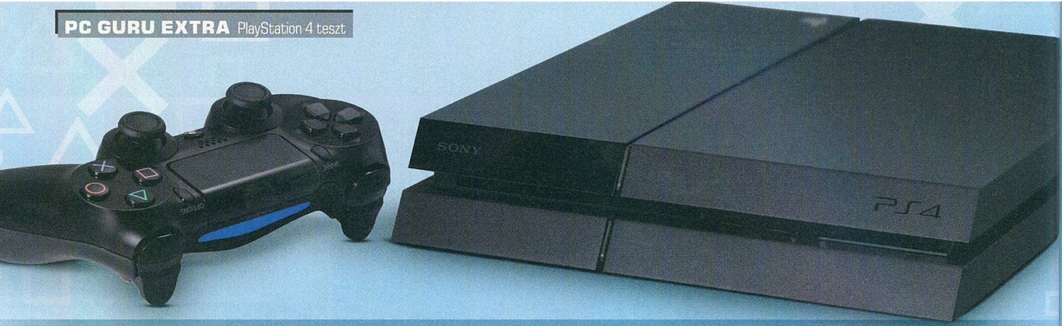
A kifejezetten jól sikerült irányításnak köszönhetően most csakis arra kell koncentrálnod, hogy megfelelő időben ugorj és pofozkodj.

kell néha a képernyőt tapodnod (ugrás bal, ütés jobboldalt), miközben figurád magától sprintel. Azt vártam, hogy hiányozni fog a kifinomult mozgás vagy a visszafordulás képessége, de ezek hiánya csak újabb réteget kölcsönöz a játékban való profivá válás kihívásának. Ráadásul ez a kétpontos rendszer arról is gondoskodik, hogy ne kelljen méretes tablet a normális irányításhoz – ujjbegyeid simán odaférnek a kép szélére egy mobilon is, így a látvány sem szenved csorbát.

LET'S GET THIS PARTY STARTED!

Mondhatni ez a Rayman mulatós verziója: minden vibrálóan színes és fesztiváli, pörögnek az aláfestő dallamok, csábítanak az újabb és újabb megkóstolható pályák, hiába vagy már tele. Egy-egy etapnyi akadályfutás hossza épp elég ahhoz, hogy még gond nélkül kezelni tudd a megfeszített tempót, de már odabilincseljen az adrenalin és képtelen legyél leállni. Ezt súlyosbítja, hogy az összeszedett lumok pénzként is funkcionálnak: a pályák elején olyan power-upokat vehetsz értük, mint plusz egy élet, vagy az optimális útvonalat mutató markerek a képernyőn – szóval kifizetődő mániákusan gyűjtögetve többször végigfutni mindenhol, mert az előbb említett bónuszok felmérhetetlen segítséget jelentenek. Vehetsz amúgy extra karaktereket vagy a játékhoz kapcsolódó rajzokat is, sőt, mindezt valódi lóvéért is megkapod, ha úgy tartja a kedved és a pénztárcád.

S ha már az anyagiaknál tartunk, egy figyelmeztetés: combosabb hardver híján nem biztos, hogy jó befektetés lesz a Fiesta. A konzolszintű látvány hasonlóan erős vasat kíván, így régi vagy gyenge eszközökön bizony döcögős, élményromboló lassulással kell számolni – ám ezzel igazából ki is merítettem a negatívumokat. A Fiesta Run jó eséllyel az év mobiljáték-szerelme lesz számomra, pedig, mint mondtam, nem is a zsánerem.



NEXTGEN ROUND ONE

PLAYSTATION 4

[ÍRTA **BATE**] OKTÓBERBEN A SONY JÓVOLTÁBÓL PRÁGÁBA UTAZTUNK EGY SAJTÓESEMÉNYRE, AHOL KIDERÜLT, HOGY A JAPÁNOK NEXT-GEN KONZOLJA HÁROM HÉTTEL A NYUGATI STARTOT KÖVETŐEN, DECEMBER 13-TÓL LESZ ELÉRHETŐ A MAGYAR JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA. MI MÁR A PREMIER ELŐTT LECSAPHATTUNK EGY PLAYSTATION 4-RE, ÉS MOST HAT OLDALON OSZTJUK MEG VELETEK A HARDVERREL, A SZOFTVERREL ÉS A JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS TAPASZTALATAINKAT.

A PS4 pár nappal a nyomdai leadás előtt érkezett a szerkesztőségbe, de még így is volt annyi időnk, hogy szemügyre vegyük a konzol által kínált rendszert és szolgáltatásokat, továbbá öt játék is az ölünkbe hullott, így egyszerre kóstolhattunk bele az PS4 exkluzív és a multiplatform címeinek játékélményébe és minőségébe. Hardverfronton az alapkiszerelés került a birtokunkba, és beszámolónkat kezdjük is azzal, hogy pontosan mit is rejt a Magyarországon 127.990 forintért megvásárolható pakk.

PRAKTIKUS ÉS STÍLUSOS

A Sony next-gen konzolja meglepően kis csomagolásban érkezik; a fedelet felnyitva egy aktatáskaszerű kartondobozt találunk, amiben mérnöki precizitással vannak elhelyezve a különböző alkatrészek (a dobozt egyébként érdemes megtartani, mert az egyes elemek könnyen visszapakolhatók, így a gyári megoldásnál keresve sem találhatnánk jobbat a gép esetleges hurcolására). Az alapkiszerelés tartalmazza magát a gépet, egy DualShock 4 vezeték nélküli kontrollert, egy fülbe dugós monó headsetet, egy HDMI-kábelt (2 m), egy USB/mini USB kábelt a kontroller szinkronizálásához és töltéséhez, egy hálózati kábelt (1,5 m) és a nyomtatott útmutatókat. Játék és PlayStation Camera nem része a felhozatalnak, így ha valaki már ezeket is szeretné a kezdéskor magáénak tudni, akkor a fentebb említett árnál valamivel mélyebben kell a zsebébe nyúlnia.

A PS4 az elődjénél jóval szögletesebb formákkal rendelkezik, 27,5 cm széles, 30,5 cm mély és 5,3 cm magas, tehát nagyjából akkora, mint a PS3 legutolsó slim modellje, és mindössze 2,8 kg-ot nyom. A visszafogott méret és súly már csak azért is impozáns, mert a Sony mérnökei mindezt úgy érték el, hogy a táp ezúttal is a burkolat alatt kapott helyet, így mindössze a hálózati kábelt (ez megegyezik az elődnél is használt típussal) kell a gépbe dugni, hogy üzembe helyezhessük. A gép dizájnjának különlegessége, hogy a burkolat minden oldalán végigfut egy bemélyedés, ami egyrészt egyedi (sokak szerint sütőszerű) formát kölcsönöz a készüléknek, másrészt oldalt szellőzőnyílásoknak ad helyet, a frontrészen pedig ide került a tálca nélküli Blu-ray olvasó nyílása, illetve a két USB 3.0-s port. A konzol tetejét és elejét egy külön csík is megtöri, felül ennek köszönhetően kapunk egy hosszúkás LED-et, ami a masina állapotát jelzi (készenlétben sárga, bootoláskor kék, működés közben fehér), és mindez a burkolat elején egy bekapcsoló-, illetve egy lemezkiadó gombban folytatódik. Az optikai meghajtó és USB csatlakozók mellett a PS4 rendelkezik még egy HDMI kimenettel, egy AUX csatlakozóval a PS Camera számára, egy LAN bemenettel, illetve egy optikai hangkimenettel – ezek mind a gép hátsó részén kaptak helyet, és ahogy az már sejthető, analóg kábellel már egyáltalán nem köthetjük a konzolt a televíziónkhoz (vagy monitorunkhoz). Végezetül érdemes kitérni a headsetre, ami hagyományos jack-dugóval csatlakoztatható a kontrollerhez, és ha esetleg nem lennénk megelégedve vele (ami könnyen elképzelhető), akkor ez az eszköz bármikor helyettesíthető bármilyen hasonló bemenettel rendelkező füllessel vagy headsettel.

A BURKOLAT ALATT

Mielőtt rátérnénk az első bekapcsolást követő élményekre, gyorsan nézzük meg, hogy pontosan mi kapott helyet a PS4 házában! A Blu-ray olvasót már említettük, ez mellé jár egy 500 GB-os, 5400 RPM SATA II merevlemez (ami cserélhető, akár SSD-re is), 8 GB GDDR5 RAM és egy nyolcmagos X86-os, 64 bites AMD CPU, ami két alapjáraton 1,6 GHz-en működő Jaguar modulból áll (fejenként négy maggal). Mindezt egy külön integrált grafikus processzor (GPU) egészíti ki, ami 18 azonos képességekkel rendelkező számítási egységet tartalmaz, melyek együttesen 1,84 billiárd lebegőpontos műveletet tudnak elvégezni másodpercenként. Mindez emberi nyelvre lefordítva annyit tesz, hogy a PS4 a valaha készült legerősebb asztali konzol, ami nem csak játékok Full HD felbontású megjelenítésére, de akár 4K felbontású videók lejátszására is képes. Az új architektúra hátránya viszont az, hogy nincs visszafelé kompatibilitás, tehát a korábban megvásárolt PS3-as játékainkat ezen a masinán bizony nem tudjuk majd elindítani.

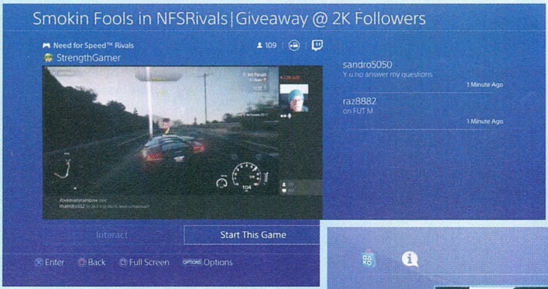
A HAZAI MEGJELENÉSKOR ELÉRHETŐ PS4 CSOMAGOK

A PlayStation 4 hivatalosan 2013. december 13-tól vásárolható meg hazánkban, méghozzá rögtön három kiszerelésben. Az alábbiakban elolvashatjátok ezek legfontosabb információit.

A CSOMAG TARTALMA:
PlayStation 4 alapgép, egy darab DualShock 4 játékvezérlő, monó headset, HDMI-kábel, plusz egy USB-kábel a kontrollerhez (töltés és szinkronizálás céljából).

A CSOMAG TARTALMA:
PlayStation 4 alapgép, egy darab DualShock 4 kontroller, Killzone: Shadow Fall játékszoftver, monó headset, HDMI-kábel, USB-kábel a kontrollerhez.

A CSOMAG TARTALMA:
PS4 konzol, 2 DualShock 4 kontroller, Killzone: Shadow Fall játékszoftver, PlayStation Camera, monó headset, HDMI-kábel, USB-kábel a kontrollerhez.



Az alsó, dinamikus menüsorban a legutóbb használt játékok és alkalmazások gyűlnek össze, és az ikonokra lépve a rendszer azonnal eláraszt minket az adott programmal kapcsolatos legújabb információkkal és eseményekkel

ÉS AKKOR KAPCSOLJUK BE...

A nagyjából kétperces összeszerelést (hálózati kábel a PS4-be, HDMI-kábel a konzol és a tévé közé) követően jöhet a bekapcsolás, amit azonnal a kontroller szinkronizálása (az USB-kábel segítségével), a netes elérés (LAN vagy wifi) belövése, és a profilkészítés követ. A PS4 azonnal használatba vehető az előre telepített User1 fiókkal is, de új felhasználóknak érdemes rögtön saját profilt létrehozni, haladók pedig használhatják a már létező adataikat. A folyamat egyszerű, csak el kell fogadni a felhasználási feltételeket, választhatunk, hogy azonnal akarunk-e csatlakozni a PlayStation Networkhöz, vagy csak később, illetve már az első betöltés előtt adott a lehetőség, hogy a profilunkat összekössük a Facebook-fiókunkkal, és ezzel párhuzamosan arról is dönthetünk, hogy a nick- vagy a rendes nevünkkel kívánjuk-e a továbbiakban használni vadonatúj konzolunkat.

Az indulást követően (illetve ha beállítottuk az internetkapcsolatot) a rendszer rögtön jelzi, hogy elérhető egy frissítés, amit érdemes is azonnal letölteni, enélkül ugyanis a PSN és a játékok online komponense nem fog működni. A nagyjából 300 MB-os patch (megfelelő kapcsolat mellett) gyorsan lecsorog a világhálóról, a telepítés után pedig máris belevethetjük magunkat az operációs rendszer és a vadonatúj PlayStation funkciók rejtelmeibe.

IKONOK, APPOK, INFORMÁCIÓK

A veterán PS-felhasználóknak a menürendszer (ami immáron a Dynamic Menu nevet viseli) egyszerre lesz ismerős és újszerű. Az egyik legnagyobb változás, hogy ezúttal már két vízszintes menüsort kapunk: az elsődleges (amúgy alsó) sorban a játékok és az alkalmazások (TV & Video, The Playroom, Live from PlayStation, böngésző) kaptak helyet, míg a felső sorban a PSN, az értesítések, a barátlista, a levelek, a party, a profilunk összefoglalója, a trófeák és a beállítások. Míg a felső menü fix, addig az alsó dinamikusan változik, annak függvényében, hogy melyik játékot vagy applikációt használtuk utoljára. Az egyetlen dolog, ami kötött ebben a sorban, az az első helyen álló What's New menüpont, ami lényegében a PSN hírfolyama, olyan „hasznos" információkkal, hogy a barátaink mivel játszottak, mit streameltek, illetve, hogy milyen trófeákat gyűjtöttek be, természetesen sonys hirdetésekkel megspékelve, kesze-kusza formában, a szűrés lehetősége nélkül – azt, hogy ez a menüpont mennyire hasznos, mindenki döntse el maga, mi mindenesetre nehezményezzük, hogy egy kikapcsolhatatlan, folyamatosan a középpontban tartott funkcióról van szó. Bár a dinamikus menü elsőre praktikusnak tűnt, egy idő után zavaróvá vált, hogy ebben a sávban a végtelenségig gyűlhetnek a korábban elindított játékok és programok ikonjai, így akár hosszú másodpercekig is lehet lapozni, mire végre megtalálunk valamit. Az átláthatóságot azért könnyítette volna, ha a felhasználók kapnak némi kontrollt a szaporodó ikonok felett, mondjuk olyan formában, hogy eltüntethetik azokat, amelyeket a közeljövőben nem kívánnak használni.

Ahogy az említett menüsorban, úgy a többi funkció között is könnyen el lehet keveredni, főleg a kezdeti időszakban, ezen viszont könnyen segít a kontroller közepén található PS gomb, amit megnyomva azonnal a főképernyőn találjuk magunkat, így nem kell többet a piros karikát nyomogatva kihátrálni a menüpontok dzsungeléből. Ha pedig már szóba került a PlayStation gomb, akkor jó, ha tudjátok, hogy amennyiben játék vagy más program használata közben nyomjátok meg, akkor ezentúl már nem a PS3-on megszokott függőleges menüsor ugrik be, hanem ez esetben is a kezdőképernyőre ugortok, ahonnan azonnal elérhetitek a rendszer többi funkcióját. Mindeközben a hátrahagyott alkalmazás fut tovább, és csak akkor záródik be, ha visszaléptek és külön kinyomjátok, vagy ha párhuzamosan elindítotok egy másik játékot vagy appot (a rendszer ilyenkor figyelmeztet, hogy a korábbi program mentés nélkül fog kilépni). Az új menürendszert tehát szokni kell, eltarthat egy darabig, míg levetkőzzük a megszokott rutinokat, és megbarátkozunk az esetleges újdonságokkal, de ebben bizonyosan segíteni fog, hogy a PS4 hardvere már az OS alatt is megmutatja az oroszlánkörmeit. A gép a bekapcsolástól számított 23. másodpercben már a profilválasztó képernyőt mutatja, és harminc másodpercnél már vígan a menüben kotorászhatunk, méghozzá szélsebesen, ugyanis a rendszer villámgyors, akadozás nélkül vált az egyes opciók között, és a töltőkarikát csak akkor kell bámulnunk, ha valamilyen online szolgáltatást veszünk igénybe. A next-gen érzés már a menüt bogarászva is érezhető, és akkor még el sem indítottuk a játékkínálat egyes darabjait...

Ha a profil létrehozásánál összekötjük a fiókunkat a Facebookkal, akkor a rendszer automatikusan leszipkázza a fotónkat a közösségi oldalról (ha akarjuk), és még a valódi nevünket is beállíthatjuk, hogy mindenki ránk ismerjen

JÁTÉKOSOKNAK ÉPÍTVE

Habár a PS4 mellé kapott játékokkal külön is foglalkozunk a 84-85. oldalon, érdemes kicsit elidőzni ennél a résznél, hiszen mégiscsak egy olyan hardverről beszélünk, amit kifejezetten játékra építettek. A PlayStation 4 startjakor ugyan jó pár cím

ÚJ KONTROLLER, ÚJ FORMA, ÚJ FUNKCIÓK

A DualShock 4 sokat változott az elődjéhez képest, méghozzá az előnyére. Klasszikus, de mégis megújított, kényelmesebb forma, vadiúj, érdes gumiból készült, a fejükön bemélyedéssel rendelkező analóg karok, kényelmesen elérhető, megnövelt méretű L2 és R2 gombok, továbbá eddig sosem látott funkciók, melyekre az alábbi összeállításban térünk ki részletesebben.

lesz elérhető a konzolra, de a gép indulása ebből a szempontból mégsem sikerült makulátlanra, hiszen csúszás miatt exkluzív (DriveClub) és multiplatform (Watch Dogs) címek is kikerültek a kínálatból még a rajt előtt, és jövő tavasznál előbb nem is számíthatunk a felbukkanásukra. Mindezek ellenére panaszra nem lehet okunk, ugyanis a PS4 az apróbb döccenők dacára is jól mutatja, hogy van potenciál a next-gen konzolban. A natív 1080p-ben futó Assassin's Creed IV hihetetlenül jól néz ki a Full HD tévéken, a látvány ugyanolyan, mint egy max grafikára tolt PC-s változat esetében, és ennél szebbet csak akkor tudunk produkálni, ha 4K felbontásban játszunk egy asztali számítógépen. Az exkluzívok között az új Killzone viszi a pálmát, lévén itt a grafika a PC-s Battlefield 4-ével vetekszik, ráadásul a játékmenet is komoly köröket ver az aktuális BF és CoD single-player kampányaira, és belsős Sony címként a Guerrilla Games játéka még a DS4 kontroller új funkcióit is tökéletesen kihasználja (lásd bővebben az irányítóval foglalkozó külön dobozunkat). Ugyanakkor a fiatalabbakat célzó Knacknek sem kell szégyenkeznie, hiszen az akció-platformernek is megvannak a maga remek pillanatai, mind a grafika, mind a játékélmény tekintetében. Forradalomra, sosem látott látványra persze most még hiába számít bárki, azt viszont nem szabad elfelejteni, hogy játékok terén a friss konzolok sosem a startkor nyűgözik le a népet, hanem azt követően, hogy a fejlesztők kitanulták az új rendszereket, és képessé váltak kihozni belőlük a maximumot. A PS4-gyel már december 13-án is jókat lehet majd játszani, méghozzá látványos külsőségek közepette, de az igazi nagy durranások leghamarabb jövőre vagy 2015-re várhatók. Afelől pedig nincs kétségünk, hogy lesz még itt nagy csodálkozás, hiszen már a startjátékok is azt mutatják, hogy a Sony konzoljában bőven van potenciál.

A Live from PlayStation menüpont alatt mindig streamek tucatjait találjuk, amit még arra is jó, hogy közvetlenül a konzolról pillantsunk bele a legfrissebb címek játékmenetébe, sőt, még kommunikálhatunk is a többi játékossal

RÖGZÍTS ÉS OSSZ

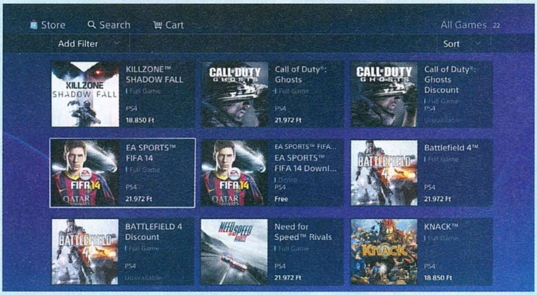
Az elmúlt 2-3 évet nyugodtan nevezhetnénk a Facebook és a közösségi élmény korának, a nagy hívószavakat pedig a Sony nem csak meghallotta, de annyira komolyan is vette, hogy az új PS-t keresztül-kasul bejárja a „social" szellemisége. A What's New menüpont alatt minden lájkolható, a DualShock 4 kontrollerre dedikált Share gomb került, amivel bármikor videókat és képeket rögzíthetünk, sőt, a dinamikus menüben rábukkanhatunk a Live from PlayStation opcióra is, amelyen belül nem csak mások közvetítéseit nézhetjük és kommentálhatjuk, de természetesen mi magunk is bármikor elindíthatunk egy saját streamet, megmutatva mindenkinek, hogyan is kell fejlövéseket osztani mondjuk a Battlefieldben. Az ehhez szükséges technikai hátteret a Twitch és a magyar Ustream biztosítja, és játékos videómegosztás talán még sosem volt olyan egyszerű, mint a PlayStation 4 esetében. Ha te is szeretnél beállni a közvetítők táborába, akkor nem kell mást tenned, mint kiválasztani a számodra szimpatikus szolgáltatót (mi a Ustream mellett tettük le a voksunkat), regisztrálni egy fiókot (ezt lehet a PS4-en is), megadni a közvetítés minőségét, beállítani olyan funkciókat, hogy működjön-e a mikrofon, illetve közvetítsen-e rólad élőképet a PlayStation Camera, majd a játék indítását követően megnyomni a Share gombot. Innentől a videód megjelenik a szolgáltató oldalán, a Live form PlayStation menü streamjei között, illetve kiposztolhatod az adást a különböző közösségi oldalakra (Twitter, Facebook). A játékmenet ilyenkor egy ablakban jelenik meg a képernyőn, méghozzá azért, mert a közvetítés nem egyoldalú. A streamelő láthatja, hogy pontosan hányan nézik a videóját, illetve kommenteket is fogadhat, amire akár válaszolni is lehet, ha korábban aktiválva lett a mikrofon. A Ustream esetében a videó ugyan nagyjából 15 másodperces késéssel jut el a nézőkhöz, de az anyag minőségére nem lehet panasz, igaz ez nagyban függ attól is, hogy milyen beállítások és internetsebesség mellett álltunk neki a játékmenet publikussá tételéhez.

PlayStation Plus a Guru előfizetés mellé

2013 decemberétől a PC Guru magazin előfizetés mellé akár PlayStation Plus tagság is kérhető bónuszként, méghozzá a lent látható konstrukciókban. Érdemes elgondolkodni az ajánlaton!

3 db PC Guru + 90 napos PlayStation Plus előfizetés	**8.490 Ft**
12 db PC Guru + 12 hónapos PlayStation Plus előfizetés	**27.990 Ft**

Amennyiben érdekel az ajánlat, bővebb információért látogass el a www.pcguru.hu oldalra



A PlayStation Store sajnos nem sokat változott a PS3-as verzióhoz képest. Kicsit átalakult a menü, de az alatta dolgozó rendszer még mindig meglehetősen elavult, és kifejezetten lassú

Ugyanakkor nem csak videók streamelésére van lehetőség, de rögzíthetünk is mozgóképet, igaz, meglehetősen kifacsart logika szerint. A PS4 ugyanis a háttérben folyamatosan (!) rögzíti a játékmenetet, viszont csak akkor menti le a háttértárra, ha kétszer megnyomjuk a Share gombot, és ebben az esetben is csak az utolsó 15 percet. Arról tehát szó sincs, hogy te magad határozhatod meg, mikor induljon a felvétel és mikor érjen véget. A Sony szakembereit nyilván az vezette, hogy a felhasználó előre nem tudhatja, miképp teljesít a játékban, ellenben ha volt egy jó köre, azt utólagosan gyorsan lementheti – leírva viszont hiába van logika a dologban, az ember agya valahogy mégis nehezen áll rá erre a rendszerre. Ha viszont sikerül, akkor készülhetnek a negyedórás videók, amit utólag, egy viszonylag egyszerű szerkesztő segítségével meg is lehet vágni, így tényleg csak a legjobb pillanatok kerülnek megosztásra.

Igen ám, de itt jön az újabb feketeleves. A videók csak kizárólag a Facebookra tölthetők fel, sehová máshova. YouTube-nak nyoma sincs, ahogy más videomegosztó szolgáltatásnak sem, és a játék közben lőtt képekkel ugyanez a helyzet, annyi kivétellel, hogy az FB mellett a fotók feltölthetők a Twitterre is. Köszönjük szépen, de egy Flickr (vagy bármilyen más képmegosztós) szolgáltatás sokkal jobb lett volna, már csak azért is, mert ezek általában nem tömörítik szét úgy a képeket, mint az említett két közösségi oldal – és akkor amiatt már nem is panaszkodunk, hogy a csoportos képfeltöltést sem ismeri a rendszer. Ha pedig azt hinnétek, hogy nincs ezzel baj, mert a HDD-ről majd szépen lemásoljátok a képeket és videókat, aztán PC-ről töltitek fel őket, akkor van egy rossz hírünk: a Sony 4-es számú konzoljának jelenlegi firmware-je semmi ilyesmit nem támogat. Így hiába jó ötlet a megosztósdi, amire a gamervilágban egyébként kifejezetten nagy igény van, a PS4 lehetőségei ezen a téren elég felemásak: a streamelés kiválóan működik (bár egyelőre sem a Ustream, sem a Twitch nem rögzíti a videókat, így lementeni sem lehet azokat), a háttértárra vésett anyagok kezelése viszont erősen korlátozott – reméljük, hogy egy jövőbeni frissítéssel a szolgáltatások sora e téren még bővülni fog.

A NAPPALI KIRÁLYA

Vannak azonban a PS4-nek olyan funkciói, amibe nem nagyon lehet belekötni. Ilyen például a továbbfejlesztett Remote Play funkció, melynek köszönhetően a PS Vitát másodlagos képernyővé és kontrollerré változtathatjuk, így a játék akkor is gond nélkül folytatható, ha az asszony Barátok köztöt, esetleg apu híradót szeretne nézni. A kontroller után persze kicsit szokni kell az irányítást, de a Vita képernyőjére és hangszóróira streamelt reccenés nélküli kép és hang egészen megdöbbentő, és még olyan programok is kiválóan játszhatók így, mint a Killzone: Shadow Fall. E mellé pedig akár tabletet vagy okostelefont is párosíthatunk a konzolhoz, így könnyítve meg a kódok bevitelét, a levelezést vagy éppen a PSN-en történő böngészést. A dinamikus menüben található, előre telepített Playroom alkalmazás szintén jó móka, hiszen az itt található minijátékoknak köszönhetően pillanatok alatt partihangulatot varázsolhatunk a nappaliba, továbbá ennek a programnak nem titkolt célja, hogy játékosan ismertesse meg a felhasználókat (kicsiket és nagyokat egyaránt) a DualShock 4 és a PS Camera újdonságaival és alapfunkcióival.

ROHANJUNK A BOLTBA?

Persze túlzás lenne azt állítani, hogy a PS4 tökéletes, hiszen cikkünkben már tárgyaltuk a szoftver furcsaságait, és azt még nem is említettük, hogy a PlayStation Store még mindig az elavult HTML-alapokon nyugszik, így a rendszer borzasztóan lassú, ráadásul az ott található tartalom is kegyetlenül drága, illetve a régiós korlátok miatt a játékfelhozatal is kissé szegényes. A negatívumok között továbbá azt is meg kell említeni, hogy a gép halknak semmiképp nem nevezhető (az optikai meghajtó és a hűtés is hajlamos bedurvulni), illetve a Blu-ray olvasó alkalmanként indokolatlanul pörgeti a lemezeket, és olykor-olykor igen furcsa zajokat produkál.

Mindezen zavaró tényező ellenére azonban egy olyan konzolról beszélhetünk, ami komoly előrelépés az elődjéhez képest, és annak ellenére is a nappali egyik legfoglalkoztatottabb eszköze lehet, hogy a multimédiás opciók jelentős része (filmek, sorozatok, zenék, tévécsatornák és egyéb szolgáltatások) proxyhackelés nélkül szinte egyáltalán nem elérhető a magyar felhasználók számára. Ha szerencsénk van, a jövőben ezen a téren is lesznek pozitív változások, azonban a PS4-gyel töltött idő után bátran ki merjük jelenteni, hogy a leendő vásárlók a fentebb említett tartalmak hiányában, és az apró malőrök ellenére sem fognak csalódni az új konzoljukban.

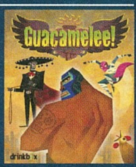
MI AZ A PS PLUS?

A PlayStation 4-gyel lezárult egy korszak, hiszen a Sony új konzolján már búcsút inthetünk az ingyenes multiplayer lehetőségének. Az Xbox-családhoz hasonlóan már a PS4-en is szükséges a PlayStation Plus előfizetés ahhoz, hogy az egyes játékok többszereplős módjait is kipróbálhassuk. De pontosan mi is ez a PS Plus, és mit kapunk még a pénzünkért? A PlayStation Plus egy prémiumszolgáltatás a PS3, PS4, PS Vita konzolok mellé, amelynek köszönhetően a felhasználók olyan szolgáltatásokhoz férnek hozzá, amelyek alapból nem elérhetők az említett platformokon. Ilyen például a Store-ban jelentkező folyamatos kedvezmény, melynek köszönhetően akár 10-50%-kal olcsóbban lehet hozzájutni az egyes tartalmakhoz. A PS Plus ezen felül letölthető extrákat (prémium avatárok és dinamikus témák), exkluzív demókhoz és zárt bétákhoz való hozzáférést biztosít, illetve a tagságnak köszönhetően elérhető a Full Game Trials opció, melynek keretében egyes játékok teljes verziói tölthetők le és próbálhatók ki meghatározott ideig. A PS Plus keretében továbbá beállítható az automata frissítés és a felhőalapú mentési rendszer is. Ez persze csak az apraja, ugyanis a Plus legnagyobb előnye, hogy a tagok minden hónapban ingyen tölthetnek le különböző játékokat, és ezekkel a programokkal mindaddig játszhatnak, amíg él a Plus előfizetésük. Ez évente több tucat (akár 40-60) ingyenes játékot is jelenthet, és ennek fényében már nem is tűnik olyan soknak az előfizetés. A PS Plus egy hónapra 2098 Ft, negyedévre 4500 Ft, míg egy évre 15.000 Ft. A lenti listában azt láthatjátok, hogy az egyes platformokra mely játékok tölthetők le ingyen decemberben.

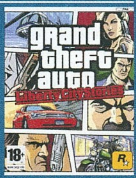
DECEMBERI KÍNÁLAT

PS4

PS3



PS VITA



Ezen felül decemberben PlayStation 3-ra letölthető még a Remember Me, a Dragon's Dogma: Dark Arisen és az XCOM: Enemy Unknown, továbbá PlayStation Vitára még mindig ingyenesen leránthatő a nagyszerű Uncharted: Drake's Fortune és a különleges Gravity Rush.

A PS4 TESZTELÉSE MELLETT LEHETŐSÉGÜNK NYÍLT NÉHÁNY NEXT-GEN JÁTÉK KIPRÓBÁLÁSÁRA IS, AZONBAN A RENDELKEZÉSÜNKRE ÁLLÓ IDŐ NEM VOLT ELEGENDŐ AZ ALAPOS TESZTEKHEZ, ÍGY A KÖVETKEZŐ KÉT OLDALON AZ ELSŐ BENYOMÁSAINK ALAPJÁN ÍRTUNK ISMERTETŐKET, VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS ÉS VÉLEMÉNY NÉLKÜL.

Killzone: Shadow Fall

KIADÓ: SONY Computer Entertainment **FEJLESZTŐ:** Guerilla Games **MŰFAJ:** FPS **MULTI:** van **ÁR:** 17.990 FT

A PlayStation 4 nyitókínálatának egyik exkluzív, egyben legerősebb címe, amiben a Killzone-játékok hagyományához híven folytatódik az ISA és a Helghast erők háborúja, ezúttal a Vekta nevű bolygón, ahol a két civilizációt csak egy hatalmas fal választja el egymástól.

A Killzone a PlayStation egyik legerősebb exkluzív sorozata, olyan FPS-ek gyűjteménye, amely mindig élen járt a különböző Sony-masinák kihasználásában, és ebben a tekintetben a Shadow Fall sem marad el az elődeitől. A játék története szerint a Terracide nevű esemény után járunk, melynek következtében a Helghan bolygó lakhatatlanná vált. A túlélők számára az ISA engedélyezi a letelepedést a Vekta bolygón, ahol az őslakos vektanokat a jövevény helghastoktól egy hatalmas fal felhúzásával kívánják szétválasztani, ami persze a két náció folyamatos acsarkodásához vezet. Főhősünk, Lucas Kellan, a Vektan Security Agency katonájaként teljesít titkos küldetéseket a fal ellenséges oldalán. Az első dolog, amit mindenképpen meg kell említeni a

Shadow Fall-lal kapcsolatban, hogy milyen lenyűgöző technikai színvonalat képvisel grafikai szempontból. A játék natív 1080p-s felbontás és 30 fps (multiban 60) mellett nyújt olyan látványt, amihez konzolon még nem volt szerencsénk, és PC-n is csak a Battlefield 4 hozható fel hasonló példaként. Tűéles textúrák, élénk színek, hihetetlen fényhatások, és olyan effektek egész sora, amiről az előző generáció idején még csak álmodni sem lehetett. Külalak szempontjából a Shadow Fall tehát példaértékű (egyben tökéletes demonstrációja a PS4 képességeinek), és e mellé még a játékmenet miatt sem kell szégyenkeznie, már csak azért sem, mert a fejlesztő Guerilla Gamesnek sikerült változtatnia a széria korábbi részeiből ismert recepten. Hősünk egy fedett ügynök, egyedül dolgozik, és ez az aspektus tetten érhető a játékmechanikában is, ugyanis ezúttal a „megyek előre, és mindent halomra lövök" metódus helyett a lopakodás, a hátbatámadás és az ellenfelek kicselezése kerül előtérbe. Tűzpárbajokban persze most sincs hiány, ám lassan járj, tovább élsz szemlélettel sokkal jobban lehet érvényesülni a játékban, mintha mindig ajtóstul rontanánk a házba. Ráadásul a Shadow Fall erénye nem csak ez, de az is, hogy társak helyett ezúttal egy minket segítő

(gyógyítás, fedezés, pajzs, hackelés) drón szegődik mellénk, és az előrehaladás sem egy csőben történik, hanem nyitottabb játéktereken, ahol lehetőség van a felfedezésre és a különböző feladatok tetszés szerinti sorrendben történő megoldására. Hatalmas pozitívum továbbá, hogy exkluzív címhez méltóan az új Killzone már kihasználja a DualShock 4 speckó funkcióit, úgymint az érintésérzékeny felületet (drónunk menüjének kezelése), és a kontrollerbe épített kis hangszórót – ez utóbbinál kifejezetten élményszámba megy, mikor a gyűjthető hangüzenetek nem a tévéből, hanem a kezünkben lévő irányítóból szólalnak meg. A Shadow Fall tehát egy kifejezetten ígéretes játéknak tűnik, januári számunkban részletes tesztet is közlünk róla.

Knack

KIADÓ: SONY Computer Entertainment **FEJLESZTŐ:** SCE Japan Studio **MŰFAJ:** akció/platform **MULTI:** 2 fős co-op **ÁR:** 17.990 FT

A Sony második PlayStation 4-exkluzív címe elsősorban a fiatalabb korosztályt célozza meg, méghozzá a klasszikus akció-kaland-platformer műfajban, egy meglehetősen egyedi főhőst helyezve a középpontba.

A Sony az elmúlt években kiemelt figyelmet fordított arra, hogy ne csak a hardcore gamerek igényeit elégítse ki, de az egész család számára nyújtson játékos alternatívát, beleértve ebbe a legkisebbeket is – elég csak a tavaly megjelent (magyar szinkronnal is ellátott) Wonderbookra gondolni, aminek idén ősszel két újabb része érkezett PS3-ra. A fiatalabbak ráadásul a PlayStation 4 megjelenésével sem szorultak a háttérbe, hiszen az exkluzív címek egyike pont egy nekik szóló program, animációs filmeket idéző tálalásban, rengeteg akcióval, de mégsem túl agresszív játékmenettel. Főhősünk a címadó Knack, egy furcsa kis lény, akit a Doktor névre hallgató karakter keltett életre, méghozzá az emberek által felfedezett különleges relikviák segítségével. Ezzel párhuzamosan – figyelem, egy fantasyuniverzumban járunk! – a goblinok megtámadják az embereket, és nagyon úgy fest, hogy a zöld szörnyetegek ostromának csakis Knack vethet véget. Hősünk egyébként tényleg egy különleges figura, ugyanis a teste lebegő ereklyékből épül fel, és a játékmenet része, hogy e különleges komponensekből minél többet szedjünk össze (a harc és az ugrabugrálás mellett így gyűjtögetés is lesz

bőven), ugyanis ezáltal tudjuk változtatni a formánkat és a méretünket, aminek különösen nagy szerep jut a programban – nem mellesleg a szilánkokból felépülő Knack állati jól néz ki. Akárcsak az egész játék, ami ugyan a grafikai színvonal terén nem ér a Killzone nyomába, de az akció-platformerek műfajában szebbet aligha találunk nála. Amint túljutunk a (kissé vérszegény) oktatószakaszon, megkapjuk az elképesztően szépen felépített és részletes pályákat, amit példaértékűen kidolgozott figurák népesítenek be (mindez természetesen szintén natív 1080p-ben, 30 és 60 fps között jelenik meg a konzolon). Látvány terén tehát nincs ok panaszra, a viszonylag önismétlő, és kifejezetten egyszerű irányítással felvértezett játékmenet azonban sokak gyomrát megfekúdheti (ahogy az olvasható is a külföldi tesztek némelyikében). A forradalom és az új ötletek hiányát a next-gen lázban égő újságírók csalódásként élték meg, azonban a netes sajtóban fellelhető alacsony értékek egyáltalán nem jelentik azt, hogy a család ifjabb tagjai nem szórakozhatnak egy jót a Knackkel. A fiatalabbak számára ugyanis nem az az elsődleges szempont, hogy egy játék valami sosem látott újdonságot mutasson, hanem az, hogy jól érezzék magukat a pályák leküzdése közben. Erre itt megvan minden esély, ráadásul adott a kooperatív játékmód lehetősége is, ami még tovább növelheti a játék élvezeti értékét a gyerkőcök számára.

Assassin's Creed IV

KIADÓ: Ubisoft **FEJLESZTŐ:** Ubisoft Montreal **MŰFAJ:** akciójáték **MULTI:** van **ÁR:** 17.990 FT

A Ubisoft idei nagyágyúja a PS4-es premier napjától kapható a Sony next-gen konzoljára, a beszerzése pedig ajánlott minden (leendő) PlayStation 4 tulajdonosnak, ugyanis ennél tartalmasabb és élvezetesebb programot nehéz lesz találni az új platformra.

Az Assassin's Creed IV: Black Flaget az előző számunkban már teszteltük, és a 92%-os értékeléssel végződő cikkünk minden sora érvényes a PS4-es verzióra is, az ott írtakat most csak néhány next-gen specifikus információval egészítjük ki. Az első és legfontosabb dolog, hogy (akár hiszitek, akár nem) a PlayStation 4-es Black Flag szinte ugyanazt a minőséget nyújtja látvány terén, mint a maximális grafikán és Full HD felbontáson futó PC-s verzió. Bár a játék eredetileg 900p-s felbontással került a boltokba, az első indítást követően a rendszer azonnal jelzi, hogy a program kapott egy első napos foltot, melynek a telepítését követően már nem kell beérnünk a felskálázott grafikával, ugyanis a patch aktiválása után már az AC4 is natív 1080p-s felbontásban fut a gépünkön, méghozzá stabil 30 fps mellett (ami egy sandbox akciójátékban bőven elég). Ennek köszönhetően a látvány tényleg szemkápráztató, legyen szó akár viharos tengerről, párában úszó trópusi szigetekről, vagy türkizkék víztükörrel körbevett kikötőkről és városokról. És ha ehhez még hozzávesszük, hogy nagyjából százórányi játékidő vár minket ebben a lehengerlően szép környezetben, akkor máris érthető, hogy miért illik beszerezni ezt a játékot PlayStation 4-re (ha más platformon még nincs meg). Ha pedig még mindig nem győztünk volna meg, akkor jó ha tudod, hogy a Ubisoft és a Sony exkluzív tartalmakra vonatkozó egyezsége vonatkozik a PS4-es Black Flagre is, így a játék megvásárlásával hozzájuthatsz a nagyjából egyórányi plusz elfoglaltságot biztosító sztoriküldetéshez, amiben Edward helyett a tavaly PS Vitára megjelent Assassin's Creed III: Liberation női főszereplője, Aveline de Grandpré irányítható. AC-rajongóknak erre különösen érdemes odafigyelni, ugyanis egy október végi interjúban a Ubisoft egyik munkatársa egyértelművé tette, hogy ezen DLC-re nem vonatkozik a „hat hónapos" szabály, ami annyit tesz, hogy ez a tartalom végleg PlayStation-exkluzív marad, és nem találkozhatunk majd vele sem Xboxon, sem asztali számítógépen. Szóval vitorlát bonts, minden PS4 tulajt várnak a kalózok!

Call of Duty: Ghosts

KIADÓ: Activision **FEJLESZTŐ:** Infinity Ward **MŰFAJ:** FPS **MULTI:** van **ÁR:** 17.990 FT

Az Activison aranytojást tojó tyúkja, a Call of Duty franchise sem akart kimaradni a next-gen őrületből, így az idei üdvöske, a Ghosts is kijött PlayStation 4-re, igaz, a debütálás egyáltalán nem úgy sikerült, ahogy azt a kiadó várta.

A Call of Duty: Ghosts PS4-es verziója a konzollal együtt került forgalomba Amerikában, a megjelenéssel párhuzamosan élesedő első tesztek viszont nem voltak túl elnézőek a next-gen változattal. A kritikus hangok azonban nem a megújulni szinte képtelen játékmenetre koncentráltak (egy- és többjátékos tesztjeinket keresd a magazin 56. és 58. oldalán), hanem arra a nem elhanyagolható tényre, hogy a Ghosts boltokba került verziója a korábbi ígéretekkel ellentétben nem 1080p-ben futott PlayStation 4-en, csupán 720p-ben, ráadásul a programozás trehányságából fakadó teljesítménybeli problémákkal. Az Activison és az Infinity Ward persze azonnal reagált: a magyarázat szerint minden baj abból a szerencsétlen okból fakadt, hogy egy bug átcsúszott a minőségi ellenőrzésen, így a játék az említett hiányosságokkal került a boltok polcaira. A gondok orvoslására persze készült is egy patch, ami aztán nem csak az egyes pályákon jelentkező szaggatást és akadozást szüntette meg, de a korábban felskálázott felbontást is natív 1080p-re cserélte. Mindez rendben is van, azonban ez a tűzoltás még egyáltalán nem jelenti azt, hogy feltétlenül érdemes beruházni a PS4-es Ghostsra, ugyanis a nagyobb felbontástól a játékélmény nem változik, sőt, még az elavult grafikai színvonal sem feltétlenül lesz jobb. Utóbbi esetében persze élesebbé válnak a textúrák, és kicsit javulnak a színek, de mindez nem palástolja azt a tényt, hogy az új CoD alatt egy toldozgatott-foltozgatott öreg motor dolgozik, ami Full HD-ban sem képes a csodára. Fakó, igazán látványos effektektől mentes háború zajlik a szemünk előtt, a már bejáratott panelek kíséretében. A Call of Duty: Ghosts PlayStation 4-es verziója csak azoknak ajánlható nyugodt szívvel, akik élnek-halnak a CoD-ért, és eleve a Sony új gépén akartak belevágni a soha véget nem érő csatározásokba. Minden más esetben érdemes inkább a PC-s vagy a leköszönő konzolok változatát választani, a minőségi romlás ugyanis majdhogynem elhanyagolható, viszont jó pár ezres simán megspórolható.

LEGO Marvel Super Heroes

KIADÓ: WBIE **FEJLESZTŐ:** Traveller's Tales **MŰFAJ:** akció/platformer **MULTI:** 2 fős co-op **ÁR:** 17.990 FT

A PlayStation 4 startja nem csak a veterán játékosoknak kedvez, de a fiatalabb felhasználóknak is, hiszen a Skylanders: SWAP Force és a Knack mellett a sokak által imádott LEGO játéksorozat legújabb tagja, a Marvel Super Heroes is megérkezett a platformra.

Szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen annak ellenére, hogy nem áll túl sok hely rendelkezésünkre a játék bemutatására, mégis átfogó képet tudunk adni a programról, lévén tartalom szempontjából a PlayStation 4-es verzió megegyezik a PC-s változattal, amiről jelen számunk 62. oldalán olvashattok egy négyoldalas, kimerítő tesztet. Ha tehát a játékmenetre és a tartalomra vagytok kíváncsiak, akkor a válaszokat elsősorban ott találjátok, a folytatásban a technikai részletek kerülnek előtérbe. Habár a LEGO-játékok sosem tartoztak az élvonalba, ha a grafikáról volt szó, azért ebből a szempontból most semmiképp nem érheti szó a ház elejét, hiszen a Marvel Super Heroes egyaránt jól néz ki asztali PC-n és PlayStation 4-en is. A játék mindenféle foltok nélkül, már az első indítást követően natív 1080p-s felbontásban fut a PS4-en, méghozzá tükörsimán, valahol 30 és 60 fps között. A framerate-változást is csak akkor érzékeli a szakavatott szem, mikor átváltunk osztott képernyős kooperatív módba, ám aggódni nem kell, a játékélmény ilyenkor sem szenved csorbát, csupán helyenként egy-egy pillanatra érezhető, hogy a program valamivel folyékonyabban fut egyszemélyes módban. Összességében a műanyag figurák kalandja remekül fest a Full HD televíziókon, élénk, már-már vakító színekkel, szépen kidolgozott karakterekkel és változatos helyszínekkel operálva. Habár nyilvánvaló, hogy nem a Traveller's Tales alkotása lesz a legnagyobb bestseller a PlayStation 4 nyitókínálatából, de ha van fiatalabb gyerkőc a családban, akkor mindenképpen érdemes beszerezni a Marvel-univerzumban játszódó legókalandot, ugyanis ez a program garantáltan leköti a csemetéket hosszú napokra, és a barátságos játékélmény miatt attól sem kell félnünk, hogy a kicsik pár óra játékot követően rosszakat álmodnak. Arról nem is beszélve, hogy a Marvel Super Heroes kettesben is nagyszerű élmény, egy felnőtt játékos is tudja élvezni a kockavilág küldetéseit, így az új LEGO-epizód családi programnak is kiváló, ráadásul a PlayStation 4 közös felfedezésére is remek lehetőséget nyújt.

NEXTGEN ROUND TWO

XBOX ONE

[ÍRTA BATE] **A PS4 mellett az Xbox One-ra is lecsaptunk a decemberi szám leadása előtt, a következő négy oldalon pedig megosztjuk veletek a tapasztalatainkat a Microsoft next-gen konzoljáról is, kiegészítve mindezt egy Xbox One-exkluzív és egy multiplatform játék rövid bemutatójával.**

Az Xbox One kapcsán az egyik legfontosabb dolog, amit mindenképpen ki kell emelni, hogy a PlayStation 4-gyel ellentétben a Microsoft konzolja hivatalosan nem kapható Magyarországon, és egyelőre nincs is pontos információ arról, hogy a redmondi cég hazai képviselete mikor kívánja bevezetni a gépet a magyar piacra. A lényeg itt a „hivatalos" jelzőn van, ugyanis az Xbox One már a cikkünk írásakor is előrendelhető/megvásárolható a különböző itthoni szaküzletekben, és a korábbi pletykákkal ellentétben a konzol gond nélkül használható Magyarországon, a hivatalos támogatás hiánya csupán az elérhető szolgáltatások terén érhető tetten. Erre később külön is kitérünk, de elöljáróban annyit már most leszögezünk, hogy a masina „játékos oldala" megkötések nélkül elérhető.

BONTSUK KI, NÉZZÜNK BELE!

A gép egy tömzsi és rikítóan zöld dobozban érkezik, melyet kibontva az előző generációból ismerős fakkos megoldással találkozunk. Legfelül a méretes Kinect periféria található, mellette egy külön rekeszben kapott helyet a drabális tápegység, a megújult vezeték nélküli kontroller, a monó headset, a HDMI-kábel és a kötelező kézikönyvek, az alapgép pedig mindezek alatt tölti ki a fennmaradó helyet. A kipakolást követően az első dolog, amit mindenki megjegyez, hogy az Xbox One bizony nagy, méreteit tekintve (33 cm széles, 27,4 cm mély, 7,9 cm magas) még a fat Xbox 360-on is túltesz, és mellé még ott a karcsúságát elvesztő Kinect 2, illetve a különálló, jókora tápegység. A méret persze érthető, hiszen a Microsoft tanult a hibájából, és ezúttal egy nagyobb, jobban szellőző konzolt építettek a mérnökök, hogy a túlmelegedéssel járó hardveres problémákat lehetőség szerint elkerüljék. A ház külsejének megítélése egyéni ízlés kérdése, az viszont tény, hogy formailag egy igen egyszerű készülékről beszélünk, amit az internetes poéngyárosok nem véletlenül hasonlítgatnak a 80-as évek videomagnóihoz. A gép tetejének felét borító, zongoralakkot idéző megoldás ugyan elsőre kifejezetten elegáns hatást kelt, de félóra után már meglátszik rajta minden ujjlenyomat, ráadásul a statikus töltés miatt a gépház mágnesként vonzza a port, a csicsás felület pedig nagyon könnyen sérül, így már az összeszerelésnél is óvatosan kell bánni a készülékkel.

A lényeg persze itt is a dobozszerű ház alatt van. Az X360 szimpla DVD-meghajtója után az Xbox One már Blu-ray-jel érkezik, rajta kívül kapunk 8 GB 2133 MHz-es DDR3 memóriát, egy nyolcmagos, X86-os, 64 bites, 1,75 GHz-es AMD processzort, egy 853 MHz-es grafikuschipet, ami 1,23 billiárd lebegőpontos műveletet tud elvégezni másodpercenként, illetve ott az 500 GB-os háttértár, ami ugyan nem cserélhető, de az MS dolgozik azon, hogy a konzolhoz külső meghajtók is csatlakoztathatók legyenek. Ezen összeállítás ismeretében kijelenthető, hogy pusztán a hardver tekintetében az Xbox One elmarad a PS4-től, de nem szabad elfelejteni, hogy ez a felállás alapvetően igaz volt az előző generációra is, ám az Xbox 360 és a PS3 között mégsem mutatkoztak jelentős különbségek

A régi profilképet illik azonnal lecserélni. Szerencsére az új szerkesztővel ez pofonegyszerű lesz.

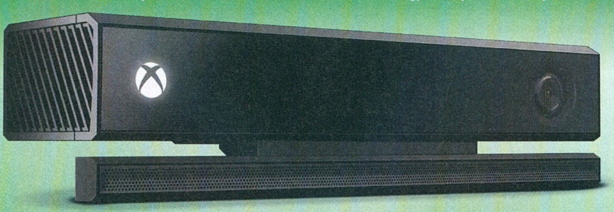
– az idő majd most is megmutatja, hogy a fejlesztők mit tudnak kihozni a rendelkezésükre bocsátott hardverből és fejlesztői eszközökből.

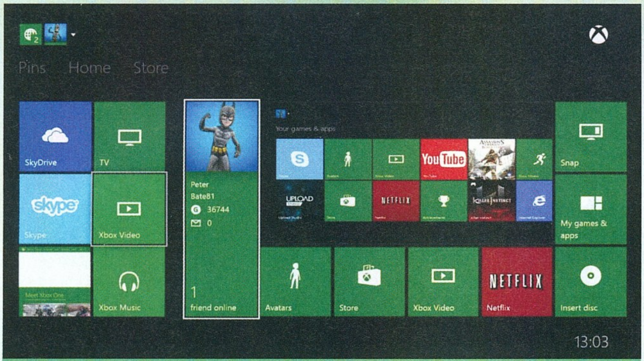
A technikai áttekintés zárásaként gyorsan fussuk át a csatlakozási lehetőségeket: 3 USB 3.0-s port, egy 4K-képes HDMI a tévéhez, egy másik HDMI a gépre köthető set-top boxnak (ha tévét is konzolon szeretnénk nézni), optikai hangkimenet (S/PDIF), egy csatlakozó a Kinect 2-nek, plusz a LAN port, de a gép természetesen rendelkezik beépített wifivel (A/B/G/N dual-band 2.4 GHz és 5 GHz-en) is.

ESSÜNK NEKI!

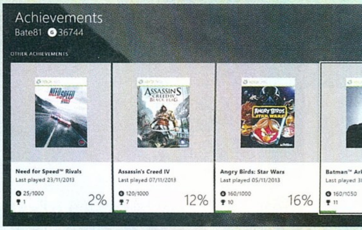
Az összeszerelés természetesen az Xbox One esetében sem atomfizika, és az első bekapcsolást követő rendszerbeállítás sem okoz problémát – már amennyiben jó barátságban vagyunk az angol nyelvvel –, mert a gép lépésről lépésre szépen elmagyaráz mindent. Arra viszont mindenkinek fel kell készülnie, hogy a készüléket internet hiányában még csak elővenni sem érdemes, egyrészt, mert a menüt el sem érjük addig, míg nem adunk meg egy működő kapcsolatot, másrészt a konzol

A Kinect 2 rengeteget fejlődött az elődjéhez képest, sokkal több részletet érzékel a felhasználóból, és már kisebb és sötétebb helyeken is remekül használható. Már csak az kellene, hogy rendes játékok is készüljenek hozzá.





Balra látható a Pin menü, ahová a kedvenc alkalmazásainkat gyűjthetjük, középen pedig a Home szekció terpeszkedik, a profilunkkal, a dinamikusan változó csempékkel, illetve a Snap és a My games & apps funkcióval.



használhatatlan a kötelezően letöltendő 500 MB-os patch nélkül. Az első beállítás alkalmával természetesen megadható a már létező Xbox-profilunk, és a hazai felhasználóknak külön jó hír, hogy a korábban magyarított fiókokat is gond nélkül befogadja az Xbox One, semmilyen retorzió nem éri a játékosokat azért, ha olyan országból használják a konzolt, ahol hivatalosan még nem is kapható a masina.

Mikor végre elérjük a menüt, elkaphat minket a déja vu érzés, hiszen itt is a Win8 élőcsempés felülete köszön vissza, méghozzá dinamikus megoldásban, ami annyit tesz, hogy a központi Home szekció legalsó sorában mindig azon játékokat és alkalmazások csempéi jelennek meg, amelyeket legutoljára használtunk, a központi, legnagyobb csempe pedig azt a programot vagy menüpontot mutatja, ahonnan legutóbb kiléptünk. Az Xbox One menüje egyébként három nagyobb sávra oszlik, bal oldalon van a Pin, ahová összegyűjthetjük a kedvenc alkalmazásainkat és játékainkat, középen található a kezdőképernyőként is funkcionáló Home, a már említett dinamikus csempékkel, plusz a rögzített profil, Snap és My games & apps menüpontokkal, a jobb oldalon pedig a Store található, Games, Movies & TV, Music és Apps lehetőségekre bontva. Ezekből a mozi/tévé és zene opciót el is lehet felejteni, ugyanis magyar felhasználóként hiába látjuk az elérhető tartalmakat (filmeket, sorozatokat, zenéket), ezek megvásárlására vagy kikölcsönzésére nincs lehetőségünk, és ha meg is próbálkozunk vele, akkor is csak egy hibaüzenet lesz a jutalmunk. Felemás terület továbbá az Apps szekció is, ahol jelenleg nagyjából 25 alkalmazásra bukkanhatunk, mindegyik le is tölthető, de csak egy részüket bírhatjuk tényleges működésre, és arról például hiába is álmodozunk, hogy elindítsuk a Netflixet vagy az Amazon Lovefilmet, ugyanis a zenékhez és a filmekhez hasonlóan itt is csak régiókorlátokat hirdető üzenetekkel találkozhatunk. Akadnak persze Magyarországon is használható alkalmazások (Skype, YouTube, Internet Explorer, Twitch TV, SkyDrive), azonban a programok egy részének használata Gold tagsághoz kötött, szóval a számunkra elérhető kissé szegényes kínálat is csak pluszköltségek fejében bírható működésre.

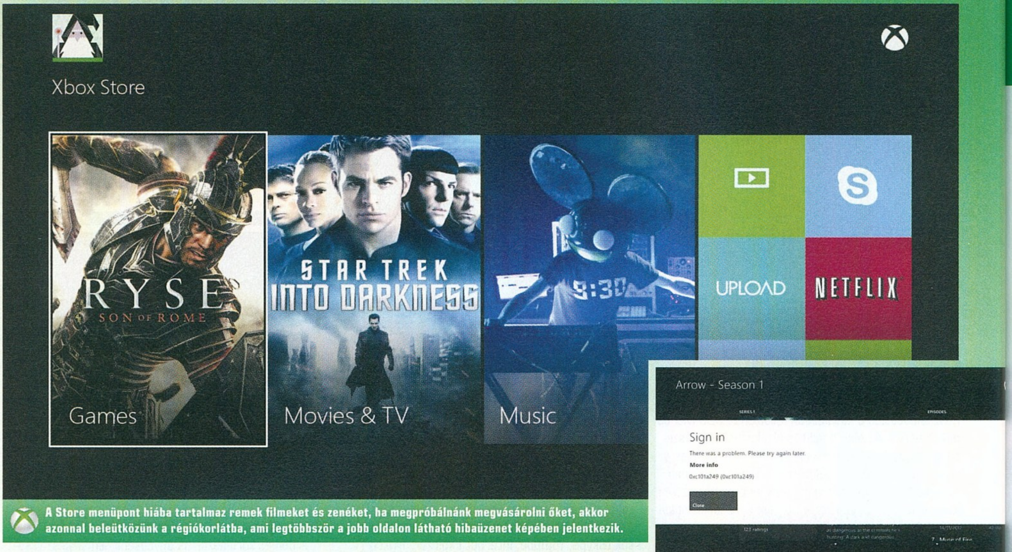
Az Apps szekció egyetlen valóban használható pontja a Games menüpont, ahonnan minden Xbox One-ra megjelent játék azonnal letölthető digitális formában, ráadásul itt nem ütközünk régiós akadályokba, ugyanis egy magyar bank által kibocsátott dombor nyomott VISA kártyával is sikerült fizetnünk a Killer Instinct egyik extra karakteréért. Az ilyen típusú vásárlás pedig megfontolandó, ugyanis (ha angol régiót adsz meg a konzol első indításakor, mert magyar ugye nincs) az Xbox One-exkluzív címek (pl. Forza 5, Ryse, Dead Rising 3) 45 fontért szerezhetők be, amelyek átszámolva majdhogynem kétezer forinttal olcsóbb árcédulát jelentenek, mintha a boltban vásárolnánk meg a dobozos verziókat (melyek egységesen 18.000 Ft-ba kerülnek). Ez a „kedvezmény" azonban csak a Microsoft címeire igaz, hiszen az olyan játékokért, mint a BF4 vagy az AC4, már 55 fontot kell kicsengetni, ami 20.000 forint környéki kiadást jelent. A Games menüben viszont akkor is érdemes körülnézni, ha egyébként nem akarsz vásárolni, mert az Xbox Fitness, az egy karaktert tartalmazó Killer Instinct alapverzió (avagy demó), illetve a Kinect Sports Rivals Preseason ingyenesen letölthető a rendszerből – persze csak akkor, ha rendelkezel Gold tagsággal. Még szerencse, hogy minden új konzol mellé jár egy pár napos mézesmadzag.

AZ XBOX ONE ÁRA A KONKURENCIÁHOZ KÉPEST KIFEJEZETTEN MAGAS, ÉS A JÁTÉKKÍNÁLAT SEM TÚL MEGGYŐZŐ. SAJNOS EZ ÍGY NEM TÚL ÜTŐS KOMBÓ.

JÁTSSZUNK!

Ha pedig már szóba jöttek a játékok, akkor lássuk, hogy ezen a fronton mit kínál az Xbox One és a Microsoft! Exkluzívok terén sajnos nem túl meggyőző a helyzet, hiszen a Ryse, a Dead Rising 3, a Zoo Tycoon, de még a Forza 5 sem olyan cím, amiért az ember hanyatt-homlok rohanna a boltba, hogy megvegye a szoftvert, és a futtatásához szükséges, nagyjából 165-170.000 Ft-ot kóstáló konzolt. Persze a 24 játékot számláló

A kontroller itt is az előnyére változott az elődjéhez képest. Szépnek ugyan csak nagyon nagy jóindulattal nevezhető, de az áttervezett forma, a vadiúj analóg karok, a D-pad és a ravaszok frissítése mind üdvözlendő módosítás.



A Store menüpont hiába tartalmaz remek filmeket és zenéket, ha megpróbálnánk megvásárolni őket, akkor azonnal beleütközünk a régiókorlátba, ami legtöbbször a jobb oldalon látható hibaüzenet képében jelentkezik.

nyitókínálatban találhatók multiplatform címek is, úgy mint az Assassin's Creed IV, a Battlefield 4 vagy a CoD: Ghosts, de ezek nem nyújtanak akkora extrát a leköszönő konzolos, illetve a PC-s változatokhoz képest, hogy megérje közel 200.000 forintot kidobni miattuk az ablakon. Persze már most is lehet jókat játszani az Xbox One-on, továbbá kitüntető élmény korai felhasználónak lenni, de a játékfelhozatal még egyáltalán nem annyira csábító, hogy érdemes lenne miatta vagyonokért leváltani a régi masinánkat. Talán majd akkor, ha elérhető közelségbe kerül az új Halo, a Titanfall, vagy a Remedy meglehetősen ígéretesnek tűnő alkotása, a Quantum Break...

ELŐREMUTATÓ ÚJDONSÁGOK

Ha viszont valaki nem bír magával, és a nem túl acélos játékfelhozatal ellenére is benevez egy One-ra, azért így is kap egy szeletet a next-gen életérzésből. Az újratervezett Xbox kontroller például annak ellenére is jól sikerült, hogy az alakja már egyáltalán nem olyan kecses, mint az X360-as irányítók esetében. Az új, érdesített szélű, finomabban mozgó analóg karokhoz öröm hozzáérni, a testesebb kivitel tökéletesen simul bele az ember tenyerébe, továbbá a két ravasz és a D-pad is az előnyére változott. Akárcsak a Kinect 2, melynek felbontása elérte a Full HD-t, a képfrissítése pedig másodpercenként 30 képkocka, 2 GB/s-os adatátvitel mellett, így már tényleg tökéletesen alkalmas a Skype-on történő videóhívások lebonyolítására, illetve a feljavított szenzoroknak köszönhetően az eszköz már ott is jól használható (például szűk és nem túl világos panellakásokban), ahol az elődje még simán elbukott. Épkézláb Kinect-játékok hiányában ez persze nem túl fontos tényező, és kár lenne tagadni, hogy az érzékelő most még akkor teszi a legnagyobb szolgálatot, mikor az arcunk felismerésével automatikusan beléptet a profilunkba, vagy ha leolvassa az elé tartott QR kódot – bizony ám, vége a 15 karakteres kódok bepötyögésének, a Kinect 2 már ettől is megszabadított minket! Említhetnénk még a hangirányítást is, mint hasznos funkciót, de senkit nem szeretnénk ámítani: az ilyen típusú „kommunikáció" még mindig körülményes és röhejes, ráadásul kezdetben az sem egyértelmű, hogy pontosan miképp is kellene a géphez szólni, hogy azt tegye, amit várnánk tőle. Próbálkozni, kiabálni, szenvedni persze lehet, de eredmény nem biztos, hogy lesz, mert a Kinect az esetek jelentős százalékában egész egyszerűen nem érti, hogy mit mondunk neki (és itt nem csak a magyar akcentusról van szó), így az első pár haszontalan próbát követően könnyen lehet, hogy szépen el is feledkezünk erről a funkcióról.

A nyögvenyelős hangvezérlésnél sokkal hasznosabb találmány a Snap alkalmazás, melyet elindítva részesei lehetünk a multitask élménynek, azaz egyszerre futtathatunk két programot (az Xbox jelet formázó Home gomb dupla kattintásával lehet váltani köztük): nézhetünk például meccset fifázás közben (már ha össze tudjuk kötni az Xboxot a kábelszolgáltatónk dekóderével), illetve elindíthatunk egyszerre egy játékot a Game DVR alkalmazás kíséretében, és rögzíthetjük a játékmenetünket, méghozzá 30 másodperctől maximum 5 percig. Ha sikeresen elkaptunk egy látványos pillanatot, akkor a felvett anyagot az Upload Studio funkciói segítségével vághatjuk, összeilleszthetjük, kommentárral egészíthetjük ki, sőt, a Kinect 2 segítségével még saját magunkat is felvehetjük, aztán meg is oszthatjuk a végeredményt, habár egyelőre elég korlátozott lehetőségek között. Egyrészt feltölthetjük a videónkat az Xbox One saját rendszerébe, ahol csak a barátaink és a követőink (igen, már ilyen is van, ha valakit nem igazoltatok vissza korábban, ő automatikusan követővé válik) láthatják, ha viszont „a külvilággal" is szeretnénk megosztani a fontosnak ítélt pillanatot, akkor a kis mozgókép továbbítható a SkyDrive fiókunkba, amit aztán a PC-nkről simán elérhetünk, és innentől csakis rajtunk múlik, hogy mit kezdünk az Xboxon rögzített videónkkal.

VENNI VAGY NEM VENNI?

Változásban, érdekességekben és fejlődésben tehát nincs hiány az Xbox One esetében sem, de a megújult felület, a finomhangolt kontroller és szenzor, valamint a számos új funkció egyelőre nem tud felülkerekedni azon a durva triumvirátuson, miszerint a Microsoft új konzolja nagyon drága, a szolgáltatások egy része egész egyszerűen nem elérhető, továbbá ott a már korábban pedzegetett, legfontosabb szempont: nincsenek igazán csábító játékok. Ha ezeket összegyúrjuk, és alaposan megrágjuk az egészet, akkor arra a végeredményre juthatunk, hogy az Xbox One esetében jobb lesz türelmesnek lenni, és várni a hivatalos magyar premierig. Habár ennek időpontja még a jövő homályába vész (lehet hogy 2014 tavasza, de az is lehet, hogy csak ősz), cserébe a hazai indulásra a magyar Microsoft képviselet lokalizált alkalmazásokat és funkciókat ígér a leendő vásárlóknak. Ahogy a közmondás tartja, a türelem rózsát terem, és érdemes ezt észben tartani, hiszen esetünkben az sincs kizárva, hogy a pár hónapnyi várakozás árcsökkenést, kibővített szolgáltatásokat és a mostaninál jobb játékokat hoz magával.

A TÜRELEM MOST NEM CSAK RÓZSÁT, DE KEDVEZŐBB ÁRAT, ÉRDEKESEBB JÁTÉKOKAT ÉS BŐVEBB FUNKCIÓKAT TEREM MAJD. LEGALÁBBIS NAGYON REMÉLJÜK.

AZ XBOX ONE TESZTELÉSE MELLETT LEHETŐSÉGÜNK NYÍLT KÉT NEXTGEN JÁTÉK KIPRÓBÁLÁSÁRA IS, AZONBAN A RENDELKEZÉSÜNKRE ÁLLÓ IDŐ NEM VOLT ELEGENDŐ AZ ALAPOS TESZTEKHEZ, ÍGY EZEN AZ OLDALON AZ ELSŐ BENYOMÁSAINK ALAPJÁN ÍRTUNK ISMERTETŐKET, VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS ÉS VÉLEMÉNY NÉLKÜL.

Dead Rising 3

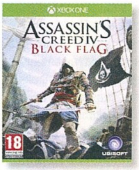
KIADÓ: Microsoft Studios **FEJLESZTŐ:** Capcom Vancouver **MŰFAJ:** akciójáték **MULTI:** van **ÁR:** 18.000 FT

A rendelkezésünkre álló idő miatt az Xbox One exkluzív játékok közül csak egyet tudtunk kipróbálni, és a választásunk a Dead Rising harmadik részére esett. Lássuk, hogy milyen benyomásokat szereztünk a pár órás próbakör alatt!

A Dead Rising-sorozat története szorosan összefonódik az Xboxszal, hisz az első, más platformokra soha ki nem adott, és egyben máig a legjobbnak tartott rész is startcím volt az Xbox 360-on, 2005 végén. Akárcsak most a Dead Rising 3 – igaz, a Los Perdidos napsütötte városában ténfergő autószerelő, Nick Ramos története valószínűleg sosem lesz akkora klasszikus, mint a fényképész Frank kálváriája. A Dead Rising 3 szintén a zombiapokalipszis idején játszódik, feladatunk pedig, mint eddig, a túlélés, na meg a sok élőhalott lekaszabolása, akiket furcsábbnál furcsább eszközökkel irthatunk, ha úgy tartja kedvünk. Újdonság, hogy most már akár járművek volánja mögé is bepattanhatunk, hogy a zombik

tengerébe hajtva eljussunk a hatalmas bejárható település egyik pontjától a másikba. Hatalmas, de nem gigantikus; a leköszönő generációt fémjelző GTA V San Andreas állama például jóval nagyobb és összetettebb helyszín, igaz, ott nem kell megjeleníteni ténfergő hullák ezreit. A sztori jól hozza a B-filmes paneleket, a rengeteg feloldható kiegészítő és jelmez pedig még a legbánatosabb képű Xbox One tulajdonos arcára is képes mosolyt csalni. S hogy miért lenne bárki is szomorú a Dead Rising 3 megvásárlása után? Nos, a játékot eredetileg Xbox 360-ra tervezték, és ez a Capcom startcímén jobban látszik, mint bármelyik más exkluzív játékon. A program néha szaggat, még a stabil másodpercenkénti 30 képkockát sem tartja, a felbontás pedig 720p, ami a Full HD-ba való felskálázás ellenére is recés éleket és átlagos, itt-ott mosott összképet eredményez. Ami miatt mégis érezni, hogy a játék már egy új hardveres korszak szülötte, az a zombiinvázió spektruma: rengetegféle foszló húsú emberevőt lehet megkülönböztetni, és bár azt nem tudjuk alátámasztani, hogy tényleg nincs köztük két egyforma, mint ahogy a készítők állítják, el kell ismerni, hogy sosem volt még olyan fenyegető kimerészkedni az

utcára, mint a Dead Rising 3-ban. Sajnos ahhoz nem láttunk eleget a játékból, hogy eldönthessük, jobb-e a folytatás a PC-re is megjelent második résznél, de első blikkre határozottan élvezetesebbnek tűnt, és nagy pozitívum, hogy az írók végre rájöttek, hogy ez nem Shakespeare szonett, azaz nem veszik túl komolyan a történetet. A Dead Rising 3 kellemes startcímnek tűnik, amennyiben valaki most vesz Xbox One-t, nem fogja megbánni, ha bezsákolja, főleg, ha a korábbi részeket is élvezte. Ugyanakkor tény, hogy a 720p-s, 30 fps-es technikai oldal egy kissé kiábrándító – a Microsoft igencsak a Capcom körmére nézhetett volna, mert ilyen formában ez a játék nem több, mint egy felhizlalt Xbox 360-as móka.



Assassin's Creed IV: Black Flag

KIADÓ: Ubisoft **FEJLESZTŐ:** Ubisoft Montreal **MŰFAJ:** akciójáték **MULTI:** van **ÁR:** 18.000 FT

Az Assassin's Creed IV gyakorlatilag minden létező platformon vitorlát bontott, és az Xbox One tesztelése alatt lehetőségünk adódott a Microsoft gépén is kipróbálni Edward Kenway kalandját. Röviden össze is foglaljuk a tapasztalatainkat.

Az Assassin's Creed IV: Black Flag meglepően jó játék lett – akit érdekel, hogy mennyire jó, az olvassa el az előző számunkban közölt tesztünket a programról. Mivel az Xbox One-os és PlayStation 4-es változatok teljesen megegyeznek a PC-sel, ezért a játékmenetre és a történetre csak szűkszavúan térünk ki. Főszereplőnk Edward Kenway, aki egy véletlen folytán keveredik az asszasszinok és a templomosok titkos világába, foglalkozását tekintve pedig kalóz, így a játék folyamán rengeteg tengeri csatában lehet részünk, bejárhatjuk a trópusok leggyönyörűbb helyszíneit, megvívhatjuk hősünk belső vívódását kalóz énjével, sőt, saját legénységet is toborozhatunk magunk mellé. Érdekes? Naná – de vajon megéri-e a játékot beszerezni a hivatalosan még nem is kapható Xbox One-ra? Nos, egy dolog biztos: azok a játékosok, akik kizárólag előző generációs vason próbálták ki a Black Flaget, leesett állal fogják bámulni a friss konzolra írt változat csodaszép grafikáját. Bár a képfelbontás a One esetében nem natív 1080p, tudni kell, hogy a Microsoftnál mindig értettek a felskálázáshoz, sokszor csak a játékok utólagos elemzésekor derült ki, hogy az Xbox 360-on 720p-

nek reklámozott felbontás köszönőviszonyban sincs az alsó HD szabvánnyal (Alan Wake, ugye). Most is hasonló a helyzet: az Assassin's Creed IV „csak" 900p-s felbontásban fut a Microsoft gépén, stabil 30 fps-es sebességgel. Mielőtt azonban az asztalra csapnánk nagy dühöngve, fontos leszögezni, hogy a felskálázás szinte tökéletes lett, a játék tényleg 1080p-snek tűnik, olyannyira, hogy egymás mellé téve a Full HD-ben futó PS4-es, PC-s és Xbox One-os változatokat, nem vettünk észre említésre méltó különbséget az egyes verziók között. A multiplayer magyar Xbox Live profillal annak rendje és módja szerint működik, és pontosan olyan, amilyennek megszoktuk. Lag nincs, szaggatás nincs... ilyennek kell lennie egy jól összerakott netkódnak! A PC-s verzióval összehasonlítva megállapítható, hogy az összes DX11-es effekt működik a konzolon, mi több, a játék valahogy még a személyi számítógépes kiadásnál is szebb összképet produkál, különösen a fényhatások és az árnyékolás további finomhangolása lepett meg bennünket (mindezt úgy érték el a programozók, hogy a motor a régi maradt). Az Xbox One-os Black Flag tehát nem vall szégyent, sőt, a Ubisoft remekül vette a generációváltás akadályait. Ugyanakkor tény: ha valaki már megvette a programot egy másik platformra, teljesen mindegy, min játssza, nincs értelme ismét beruháznia rá. Legfeljebb a géppel együtt, ha eddig még nem ragadta magával az ördögi óceán...

Magyar srác a fekete lobogó alatt

[ÍRTA BATE] **Mindig is arról álmodtál, hogy egyszer részt vehess egy olyan játék fejlesztésében, mint például az Assassin's Creed IV? A célod nem elérhetetlen, hiszen Rácz Lukács már lassan egy éve a Ubisoft Annecy oszlopos tagja. Interjúnkban a programozóvá válásról, a korábbi feladatairól, és az új munkájáról faggattuk a Franciaországban élő magyar fejlesztőt.**

Kezdésnek mesélj egy kicsit magadról! Mikor találkoztál először a videojátékokkal?

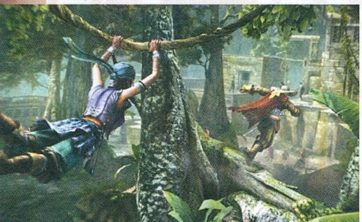
Még óvodás koromban kaptam meg az első Commodore 64-emet, ami persze teljesen beszippantott. Onnantól kezdve – amennyire időm engedte – mindig játszottam valamivel.

Mikor fogalmazódott meg benned először, hogy videojátékok készítésével szeretnél foglalkozni? Tudatos döntés volt, esetleg csak „úgy alakultak" a dolgok?

A gimnáziumban kezdtem el programozgatni és nagyon megszerettem. A középiskola vége felé már elkezdtem játékokkal kísérletezni, ekkor már tudtam, hogy ez lesz az irány, amin el szeretnék indulni. Ennek megfelelően folytattam a tanulmányaimat, majd vállaltam először gyakornoki munkát egy játékfejlesztő cégnél.

A játékfejlesztés pontosan melyik területén dolgozol, és milyen tanulmányok kellettek ahhoz, hogy érvényesülni tudj ott?

A játékszakmában dolgozó programozók is legtöbbször specializálódnak valamilyen területre, úgymint eszköz-, motor-, online-, felhasználói felület vagy játékmechanika fejlesztés. Mindegyik megkövetel egy általános programozói tudást, valamint az adott területre jellemző tapasztalatot, a használt technológiák ismeretét. Én a játékmechanika csapat tagjaként dolgozom itt Annecy-ban, de korábban volt alkalmam belekóstolni más terület munkájába is. Programtervező matematikus szakot végeztem az ELTE informatikai karán. Az első években rengeteg matematikát, általános programozás-elméletet és gyakorlatot tanultam, az utolsó két évben pedig az érdeklődésemnek megfelelő, speciális tárgyakat hallgattam mesterséges intelligencia, számítógépes grafika és programozási nyelvek témában.



Hogyan kerültél először kapcsolatba játékfejlesztő cégekkel, és melyik játék volt az első, amin már aktívan dolgoztál?

Az egyetem utolsó évében lehetőségünk volt szakmai gyakorlatot végezni, ami kiváló alkalom volt egy kis tapasztalatgyűjtésre ipari környezetben. Így jelentkeztem először a hazai Most Wanted Entertainmenthez, mint mesterséges intelligencia programozó gyakornok. Az első játék, amin dolgozni kezdtem, egy külső nézetes lopakodós akciójáték volt, ami a Chameleon munkacímet viselte, és X360-ra és PC-re fejlesztettük. Sajnos nem tudtuk befejezni a projektet, de sok tapasztalt kollégával találkoztam, és rengeteget tanultam tőlük.

Összesen hány játék fejlesztésében vettél részt? Akad köztünk olyan, ami kifejezetten a szívedhez nőtt, és a kedvencedként gondolsz rá?

Összesen hét játék és néhány prototípus fejlesztésében vettem részt. Akad köztük pici rejtvényjáték DS-re, ritmusjáték Wii-re, két közepes méretű projekt a jelenlegi otthoni konzol generációra, és az első AAA játékom, az Assassin's Creed IV Black Flag. Utóbbira vagyok a legbüszkébb, de mindegyik projektből tanultam valamit, és legtöbbjükön igazán élvezetes volt dolgozni. Amit kiemelek, hogy a Defenders of Ardania projekten lehetőségem volt vezetni is a kis, ámde lelkes csapatot, ezért ez különösen kedves a szívemnek.

Fejlesztői szemmel milyen érzés, mikor kijön egy teszt az általad is fejlesztett játékról? Van ezzel kapcsolatban valamilyen élményed, esetleg volt olyan, mikor nem érezted igazságosnak az újságírók értékelését?

Az AC4 multiját már azért is érdemes kipróbálnotok, mert egy honfitársatoknak is köszönhető a létrejötte

Próbálok én is kritikusan nézni a játékainkra, így általában nem szokott váratlanul érni a negatív kritika sem. Nagy általánosságban igazságosnak tartom a kritikákat. Amit nem szeretek, ha a tesztíró nem veszi a fáradságot, hogy alaposan kipróbálja a játékot. Például a multiplayer tower defense játékunkról (Defenders of Ardania) írók jó része ki sem próbálta a többjátékos módot, és úgy alkották meg a véleményüket. Ilyenkor úgy érzem, hogy fölöslegesen öltünk a munkába annyi energiát.

A nyilvánvalón túl (úgymint anyagi előnyök, illetve a tény, hogy egy igazi játékóriásnak dolgozhatsz) volt valami különösebb oka annak, hogy átigazoltál egy külföldi fejlesztőstúdióhoz?

Az utóbbi pár játékunk minősége a rengeteg belefektetett munka ellenére sem érte el az általam elvárt szintet, és ezt csalódásként éltem meg.

FEJLESZTŐI NÉVJEGY

NÉV:	RÁCZ LUKÁCS
ÉLETKOR:	29
POZÍCIÓ:	JÁTÉKPROGRAMOZÓ, UBISOFT ANNECY
MUNKAHELYEK:	MOST WANTED ENTERTAINMENT, HUMANSOFT GAMES, UBISOFT
TANULMÁNYOK:	PROGRAMTERVEZŐ MATEMATIKUS, MSC, ELTE
MIT SZERETEK:	A BARÁTNŐMET, A MACSKÁMAT, A VIDEOJÁTÉKOKAT ÉS A FINOM ÉTELEKET.

Egyszer szeretnél te is egy nagy játékfejlesztő stúdiónál dolgozni? Ne feledd, nem lehetetlen!

Olyan játékok fejlesztésében akartam részt venni, amire igazán büszke lehetek, továbbá úgy éreztem, hogy a szakmai fejlődésemhez is elengedhetetlen meglépni ezt.

Mik a legnagyobb különbségek egy magyar fejlesztőcsapat és egy olyan hatalmas kiadó alá tartozó stúdió között, mint amilyen a Franciaországban székelő Ubisoft Annecy?

A legnagyobb különbséget a hosszú távú tervezésben és a céges kultúrában látom. Míg egy kis hazai cég sokszor napról napra (esetleg projektről projektre) él, jellemzően kevés erőforrással gazdálkodik, és mindig csak a következő határidő teljesítésére koncentrál, addig egy nagy cég megteheti, hogy a határidők betartása mellett a minőséget tekintse elsődleges célnak. Azt látom, hogy a hosszú távú tervezés, a kockázatkezelés és a menedzsment itt sokkal nagyobb szerepet kap. Emellett úgy érzem, hogy itt megbecsülik a dolgozókat, tisztelik a szakértelmet, támogatják az egyéni szakmai fejlődést, és mindemellett nagyon jó a hangulat.

Lassan egy éve, hogy az új munkahelyeden dolgozol, és köztudott, hogy a Ubisoft Annecy részt vett az Assassin's Creed IV fejlesztésében is. Te bekapcsolódtál a Black Flag készítésébe, ha igen, pontosan mi volt a feladatod?

Igen, az Assassin's Creed IV Black Flag multiplayer részén dolgozom január óta. Különböző játékrendszereket fejlesztek. A legfontosabb ezek közül talán a játékosok fejlődési rendszere, beleértve a különböző tapasztalati szinteken elérhető új képességeket és a karakterek testre szabhatóságát. Ezenkívül dolgoztam az Abstergo+ nevű szolgáltatáson, és a játék saját hirdetőfelületén, amin keresztül közvetlenül tudunk kommunikálni a játékosokkal.

Nyílt titok, hogy a Ubisoft már jó előre lefekteti a játékai sorsát, így biztosra vennénk, hogy már ti is dolgoztok valami olyasmin, amit hivatalosan még be sem jelentettek. Van esetleg bármi infó, amit ezzel kapcsolatban megoszthatsz velünk?

A csapat nagy része – engem is beleértve – még mindig az Assassin's Creed IV Black Flagen dolgozik. Sokáig szeretnénk támogatni a játékot és a játékosokat; figyeljük a játékosok reakcióit és javítjuk a felmerülő hibákat. A team másik felének munkájáról sajnos semmit nem árulhatok el.

Egy hatalmas cégóriás alá tartozó fejlesztőcsapat tagjaként mi a véleményed arról, hogy az Assassin's Creed IV-hez hasonló játékokat sokszor azzal vádolják, hogy teljesen kihal belőlük a kreativitás, és csak a sorozatgyártás a lényeg?

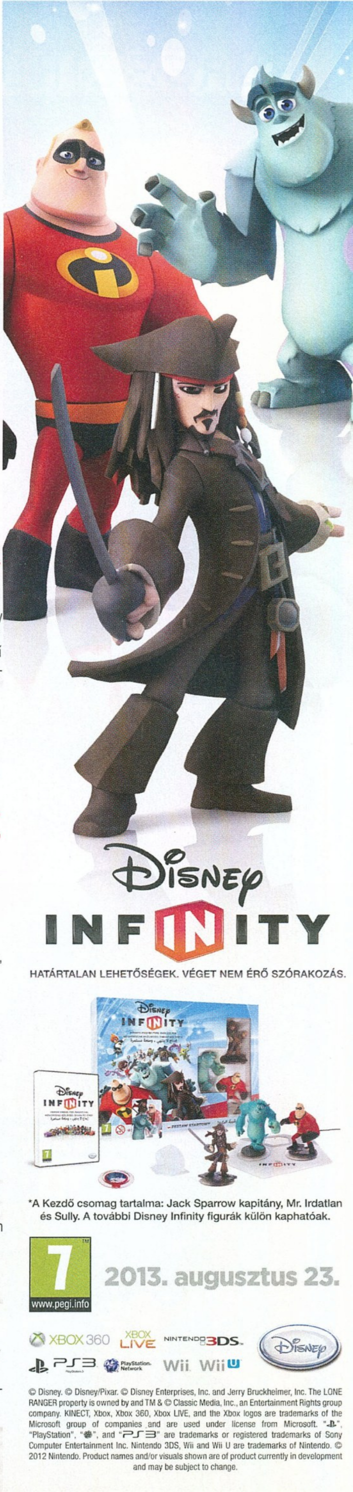
Egy-két franchise esetében lehet arról beszélni, hogy kifulladt és unalmassá vált. Nagyon fontos, hogy egy sorozat időről időre meg tudjon újulni, ugyanakkor hű tudjon maradni az eredeti játék pilléreihez, így a játékosokhoz is. Az Assassin's Creednek szerintem ez eddig mindig sikerült. Egy új környezetet felfedezni, az új szereplőket és egy jó történetet megismerni mindig érdekes, a játékmechanika egyre jobb évről évre, nem beszélve a tengeri csatákról, ami az egyik személyes kedvencem.

Fejlesztői szemmel szerinted melyik idei játék nevezhető kiemelkedőnek, előremutatónak, vagy olyannak, amitől mindenkinek érdemes lenne tanulnia?

Az idei év nagy dobása szerintem egyértelműen a GTA V. Rengeteg tartalmat sűrítettek bele, jók a karakterek és a történet, az online része pedig gyakorlatilag új sztenderdet állított fel. Méltán lett hatalmas siker. Kíváncsian várom továbbá a jövőre érkező The Divisiont, amitől hasonló minőséget és innovációt remélek.

A PC Guru olvasói között biztosan akadnak páran, akik hasonló játékfejlesztői karrierről álmodnak, mint a tiéd. Mit üzennél nekik, milyen jó tanácsokkal látnád el őket?

Azoknak, akik játékprogramozók szeretnének lenni, mindenképpen azt ajánlom, hogy végezzenek el egy egyetemet vagy főiskolát, ahol megtanulják a programozói alapokat. Továbbá, mivel a legtöbb fejlesztő cég nem vesz fel embereket tapasztalat nélkül, ezért nagyon fontos, hogy legyen valamilyen referenciájuk. Egyedül vagy a haverokkal, csoporttársakkal álljanak össze, és kezdjenek el egy játékon dolgozni! Az egyetem alatt, ha tehetik, menjenek el szakmai gyakorlatra! Ez a legjobb módja annak, hogy az ember ipari környezetben szerezzen gyakorlatot még diplomázás előtt. Én az elmúlt 8-9 évben mindig dolgoztam valamin otthon is, a munka és az egyetem mellett. Mindig volt valamilyen technológia, ami érdekelt, egy játékötlet, amit ki akartam próbálni, vagy csak egyszerűen szükségem volt egy kis szórakoztató programozásra. Így tanultam meg sok mindent és készítettem referenciát a leendő munkaadóimnak. Ezt ajánlom mindenkinek! Az egyetlen baj ezzel, hogy kevesebb idő marad játékokra. (nevet)



DAIKATANA

[ÍRTA **WILSON**] **Alig bírt megjelenni, és a több éves csúszás, valamint a végleges játék minősége a mögötte álló stúdió sorsát is megpecsételte. Leporoltuk a Daikatanát, minden idők egyik leghírhedtebb játékát, amely nélkül nem lett volna olyan vidám, vagy épp szomorú a kilencvenes évek vége.**

Senki nem azért emlékszik John Romeróra, mert az id Software társalapítójaként olyan legendás játékokon dolgozott, mint a Wolfenstein 3D, a DOOM és a Quake, vagy mert az ő nevéhez köthető minden fejlesztői eszköz, ami a fenti klasszikusok előállításához kellett. Romero neve azért maradt benn a köztudatban, mert 1997-ben a csillagot is leígérte az égről, egész oldalas hirdetésben alázta meg potenciális vásárlóit, és éveken át képtelen volt befejezni azt az egyetlen játékot, amit az Ion Storm égisze alatt lett volna feladata elkészíteni. Mindenki tudja, hogy a Daikatana minden idők egyik legrosszabbnak mondott játéka – de vajon hányan vannak, akik tényleg játszottak is vele, és fenntartások nélkül ki tudnak állni a fenti kijelentés mellett...?

FOGD A PÉNZT ÉS FUSS

A Quake befejezése után az id Software-től távozó Romero szeme előtt egy cél lebegett: megcsinálni minden idők egyik legtartalmasabb, legszínvonalasabb belső nézetes lövöldéjét, egy olyan sztorival megspékelve, ami szó szerint évszázadokon át ível. Az ötlettel nem is volt semmi baj, Romero ütemtervével viszont annál inkább:

Fura az olyan FPS, ahol a kard sokkal hatékonyabb, mint a lőfegyverek, de itt tényleg ez a helyzet. Nem véletlenül lett Daikatana a játék neve!

ADATOK

KIADÓ **Eidos**

FEJLESZTŐ **Ion Storm**

MEGJELENÉS ÉVE **2000**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **8 fős kompetitív**

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nemcsak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

mivel a Carmack-brigád társaságában alig hat hónap kellett a Quake tartalmi részének elkészítéséhez, ezért a tervezőlegenda azt hitte, körülbelül ugyanennyi idő alatt egy százszor összetettebb játékot is össze lehet dobni, elvégre a technikai alapok (az id-től licencelt Quake motor) adottak voltak. A kilencvenes évek végén azonban nem volt ilyen egyszerű a játékfejlesztés, hiszen a feltörekvő 3D-technológia pár hónapos ciklusokban ért el új evolúciós lépcsőfokokat, így ha valaki tartani akarta a lépést, kénytelen volt a jövő, és nem a jelenkor technológiájával dolgozni.

Éppen ezért a Daikatana által használt Quake Engine már a bejelentése pillanatában elavultnak számított: Carmackék pont a játék beharangozásakor álltak a világ elé a jóval fejlettebb, mérföldekkel színvonalasabb Quake II-vel. Ezt látva Romero beleesett ugyanabba a hibába, amibe a 3D Realms: fogták a már elkészült elemeket, kukázták a mögöttük lévő egy év munkáját, és az egészet újrakezdték, a szebb, csinosabb, vásárlócsalogatóbb Quake II motorral. A váltás egyáltalán nem ment zökkenőmentesen, a teljesen más megközelítést igénylő technológia és a tapasztalatlan Ion Storm-alkalmazottak keresztezése nem bizonyult a legjobb ötletnek, így a Daikatana az első, a második, aztán a harmadik megjelenési dátumát is lekéste, a köztes időt egy kiábrándító, csak és kizárólag multiplayer módot tartalmazó demó kiadásával töltve ki.

Az ekkoriban már legendás Daikatana-fiaskó a csúcspontját két évvel a projekt kezdete után, 1999 nyarán érte el, mikor a stúdióba már majdnem 50 millió dollárt betoló Eidos ultimátumot küldött a csapatnak: vagy megkapják a többségi tulajdonos jogát, vagy bezárják az Ion Storm kapuit. Sajnos ennek következményeit már tudjuk: az IS Dallas két évvel egy botrányosan rossz, illetve két legendás játék után végleg lehúzta a rolót, és az austini

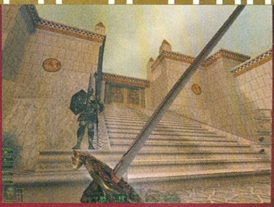
tettestársuk is csak 2005-ig volt képes elvegetálni. De vajon mai szemmel nézve milyen a Daikatana, ami kettéroppantotta legendás megálmodója karrierjét, és megpecsételte egy fantasztikus stúdió sorsát?

EGY KARD HISTÓRIÁJA

A rövid válasz: rossz. A hosszú? Egyáltalán nem olyan borzalmas, mint amilyennek a sajtó és a játékosok nagy része beállította. Félreértés ne essék, a Daikatana gyakorlatilag semmilyen szempontból nem említhető egy lapon korának többi játékával, az FPS stílusát újradefiniáló Half-Life-fal, a rivális Quake-sorozattal, a konzolos shootereket meghatározó Turokkal és a Rare-címekkel. Története ennek ellenére kifejezetten érdekes: Japánban járunk, 2455-ben, amikor

OPENKATANA

Ahogy minden klasszikus játék esetében (még az olyan borzalmas címeknél is, mint a Daikatana), természetesen most is vannak rajongói kezdeményezések. Ez jelen esetben az OpenKatanát jelenti, amely a Quake motort használva, nyílt forráskódú programként próbálja újraálmodni az Ion Storm játékát, kibővítve az eredeti játékmenetét, helyrepofozva annak legnagyobb hibáit. Mi marad az eredetiből? A téma és a helyszínek zöme, feltéve, ha a jogokat birtokló Square Enix jogászai nem döntenek úgy, hogy ezt nem feltétlenül kellene erőltetni. Sajnos a fejlesztés nem halad túl gyorsan, kevesen és lassan dolgoznak rajta, és jelen sorok írásakor is aktív pályakészítők jelentkezését várják, de ha egyszer elkészül... akkor talán nem lesz olyan borzalmas, mint amilyen a Daikatana!



A korokon átívelő történetnek köszönhetően legalább a helyszínek megvalósítása változatos

az emberiséget egy vírus tizedeli, és az egyetlen ellenszert csak drága pénzért lehet megvásárolni egy hatalmas, az egész országot behálózó nagyvállalat jóvoltából. A Mishima-birodalom azonban nem mindig volt hatalmon, legalábbis egy haldokló, addig sosem látott fickó szerint, aki egy nap becsoszog a főhős, Hiro Miyamoto dódzsójába, és elmeséli, hogy létezik egy titokzatos kard, amivel vissza lehet utazni az időben. Mishima ezt felhasználva

A Daikatana ugyanolyan rossz, mint a kiadásakor, de legalább egyszer mindenkinek ki kell próbálnia.

változtatta meg a történelmet, hatalmas vagyonra és befolyásra téve szert. Pont itt az ideje annak, hogy valaki megállítsa, és visszaállítása az eredeti idővonalat! A tervvel csupán annyi a baj, hogy a Daikatanát hét lakat alatt őrzik. Hiába szegődik Miyamoto mellé társnak a titokzatos idegen lánya és a Mishima-birodalom biztonságáról gondoskodó, de lázadása miatt rabságra ítélt Superfly Johnson (igen, tényleg ez a neve), Miyamoto a Daikatana segítségével minden támadást visszaver, és a brigádot visszarepíti a múltba, hogy az ókori Görögország, a középkori Európa, vagy a 2020-as San Francisco szörnyei és lényei gondoskodjanak a megölésükről.

A játékkal kapcsolatos legnagyobb problémát az jelentette, hogy a Daikatana által használt Quake II-motor egész egyszerűen alkalmatlan a jó történetmesélésre. A karakterek szája nem mozog, gesztikulációjuk köhögőrohamhoz hasonlítható, a mitikusnak beállított táj pedig valójában egy baltával kifaragott, kizárólag szögletes formákat használó, és maximum ötméteres kiterjedésű mértani forma, ami egy gigantikusnak hívott hegy esetében kifejezetten nevetséges. Plusz ugye ott van az elefánt a szobában – hogy a fenébe lehetne ezt az egészet komolyan venni, mikor az egyik társunkat úgy hívják, hogy Superfly Johnson?!

MINT EGY ÁLARCOSBÁL

A Daikatana így már a start pillanatában kiábrándító tud lenni, és a játék első fejezete annyira borzalmas, hogy azt embernek nem is szabadna látnia. Az egyetlen börtönkomplexumban játszódó kezdőszakasz a pályatervezés legalját képviseli: logikátlan, irtózatosan szűk folyosók, feleslegesen beerőszakolt és emiatt egyáltalán nem működő platformerrészek, és valami bődületesen rossz, hihetetlenül egysíkú színvilág jellemzi az egészet, amit olyan ellenfelek tesznek vállalhatatlanná, mint a világ legirritálóbb hangeffektjével zümmögő robotszitakötők és robotbékák, vagy a háromszög alakú fejjel megvert, egyetlen lövéstől apró cafatokra robbanó biztonsági őrök. A minimum háromórás fejezetet szó szerint végig kell szenvedni, mert az első időutazást követően felfelé ívelő pályára állnak a pályák, és nagy nehezen, de elérik az élvezhetőség határát is.

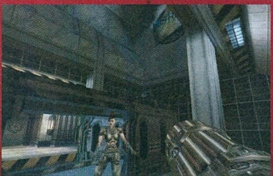
Kár, hogy a játék többi részéről ez nem mondható el. A Daikatana egyrészt vállalhatatlanul ronda, másrészt vannak olyan részegységei, melyek egész egyszerűen nem működnek. Az izgalmas, szerepjátékos elemnek szánt karakterfejlesztés teljesen felesleges, ahogy a játékos nyakába erőltetett társak rendszere is. Superfly a világ legostobább lénye, aki még egy folyosóban is képes eltévedni, beragadni a falakba és az ajtókba, berohanni a tűzvonalba, így az idő zöme azzal telik el, hogy szó szerint tolni kell előre, a pálya vége felé, mert addig nem lehet továbblépni, míg az egész banda el nem éri a célvonalat...

Hiába azonban a sok bosszúság, a siralmasan rossz pályadizájn, a nevetséges átvezető videók, a Daikatanának mégis megvan a maga bája. Története egyáltalán nem rossz, helyszínei tényleg olyan korokat ábrázolnak, ami a műfaj semelyik másik játékában sem szerepel, és néha még szórakoztató is tud lenni. Messze nem ez minden idők legrosszabb játéka, csak egy túlságosan ambiciózus, a tervek súlya alatt összeroppanó próbálkozás, ami pár évvel korábban akár játéktörténelmi klasszikus is lehetett volna. Most is az, csak a szó nem éppen pozitív értelmében: senki nem szeretne így legendává válni.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A Daikatana beszerzése senki számára sem jelenthet problémát. Habár (teljesen váratlanul), alig pár héttel a lap megjelenése előtt feltűnt a Steam kínálatában, mégis érdemesebb inkább a GOG-változat mellett maradni. Egyrészt, mert azt választva garantáltan el fog futni a játék a legmodernebb operációs rendszereken is, másrészt a többi GOG-játékhoz hasonlóan itt is járnak extrák a vásárlás mellé, még ha ezúttal szűkmarkúan is mérik őket.

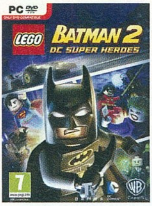
gog.com



→ 40%

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



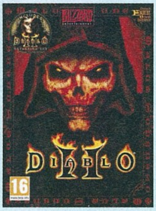
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES Műanyag szuperhősök

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Warner Bros. Interactive Entertainment** FEJLESZTŐ **Traveller's Tales**

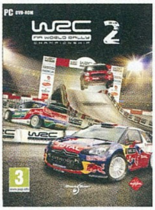
A LEGO-játékoknak se szeri, se száma, a család pedig csak egyre gyarapodik és gyarapodik; nemrég épp a LEGO Hobbitot jelentették be, ami tavasszal visszavisz a LEGO Gyűrűk ura helyszínéül is szolgáló Középföldére. Persze akkor sem szabad keseregni, ha valakit nem érdekel a fantasy, ugyanis nagyon sokféle lehetőség közül választhatunk – mondjuk cuki kis szuperhős legófigurák műanyag bőrébe bújva menthetjük meg a világot! A LEGO Batman 2: DC Super Heroesban a DC képregény-univerzum „legósított" megmentőit alakítva kell rendet tennünk az apró kockákból felépített Gotham Cityben, vicces dialógusok és aranyos grafika kíséretében. A játék legnagyobb előnye, hogy 3-től 300 éves korig képes elszórakoztatni az embert, igazi családi program, ami minden gyerkőc és gyermeklelkű kocka karácsonyfája alatt jól mutat. Pláne olyan baráti áron, mint amennyibe most kerül – a tavalyi év egyik legjobb kortalan videojátéka tökéletes ajándékötlet, és jó hír, hogy még a gépigénye sem magas. Irány a Batbarlang!

Ördög és pokol DIABLO 2 + LORDS OF DESTRUCTION

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Blizzard** FEJLESZTŐ **Blizzard**



Vannak olyan csapatok, akiknek a játékai öt, tíz vagy akár húsz évvel a megjelenés után is kultstátusszal bírnak, mi több, a rajongók folyamatosan játsszák őket, mert kivételesen magas minőséget képviselnek. A Blizzard is tagja ennek a klubnak: amikor játékot jelentenek be vagy adnak ki, gyakorlatilag megáll az élet, jó példa erre a magazin elején olvasható BlizzCon összefoglaló, vagy a Diablo III tavalyi startja, ami játékosok millióinak lelkét (és spórolt pénzét) zabálta fel. Ám akkor sem kell szomorkodni, ha valaki kimaradt a Diablo-sorozat nyújtotta örömökből, sőt, most itt az alkalom, hogy a széria legjobbjaként ünnepelt Diablo II-t annak kiegészítőjével együtt pótoljuk be. A két játék együtt akár több száz órányi folyamatos egérkattintgatást és egyszerűnek tűnő, de valójában igenis mély szerepjátékos élményt jelent – és akkor még nem beszéltünk a Battle.net online lehetőségeiről. A Diablo II kötelező darab, élemedett kora ellenére is ideje beszerezni.



WRC 2 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Csapassuk!

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Black Bean Games** FEJLESZTŐ **Milestone S.r.l.**

A WRC FIA hivatalos ralijáték-sorozata idén a negyedik részhez ért, ami... nos, nem lett rossz, de tény, hogy anynyira jó sem. A fejlesztőknek mindössze egy évük volt a tavalyi WRC 3 kiadása óta, hogy összerakják a programot, ez pedig még a világ legtehetségesebb játékkészítőinek is komoly kihívás lenne. Van azonban egy ütőkártyája a WRC-játékoknak, ami semelyik konkurens széria paklijában nem lelhető fel: a hivatalos licencek egyedüli birtokjoga! Bár a WRC 3 és 4 ma még nem olcsó, a második rész már potom összegért felmarkolható, és a teljes 2011-es szezont feldolgozza, csaknem 90 pályával, 15 helyszínen. A klasszikus karriermódot 16 fős multiplayer komponens, raliiskola, időfutamok egészítik ki, garantálva a hosszú távú szórakozást. Noha sem a grafika, sem a játék alatt dohogó fizikai rutin nem első osztályú, a helyzet az, hogy ennyi pénzért mindezt kár felróni a WRC 2-nek – főleg úgy, hogy a program gépigénye roppant barátságos az utóbbi időben megjelent friss versenyjátékokhoz képest.

Körözöttek kőrözöttje NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Criterion Games**

A pár oldallal arrébb tesztelt Need for Speed: Rivals több-bek hitét visszaadhatja az évek óta haldokló NFS-ben, de ettől függetlenül is tény, hogy a tavalyi, Criterion Games által fejlesztett Most Wanted remake egyáltalán nem volt rossz autós játék. Sőt, ötletes megoldásokra építkező programról volt szó, amit elsősorban azért ítéltek el a rajongók, mert más volt, mint amit szerettek volna, vagy legalábbis semmi köze nem volt a 2005-ben azonos cím alatt kiadott, mára klasszikussá vált arcade versenyjátékhoz. Ez azonban még nem elég ok hozzá, hogy ne ajánljuk a Criterion alkotását, ami a maga módján kifejezetten jó kis játék. Sok szép autó, hatalmas bejárható város, agresszív rendőrök és MMO-köntös, hogy a haverokkal is el tudjuk ütni az időt, miközben sül a karácsonyi bejgli a konyhában. Teljes áron talán merész húzás lett volna azon olvasóknak is felemlegetni a Most Wantedet, akik a Hot Pursuit 2 óta utálják a franchise-t, de így, barátibb árfekvés mellett már ezt is meg merjük tenni.

BATTLEFIELD 3 Az oroszok már a spájzban vannak

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **DICE**

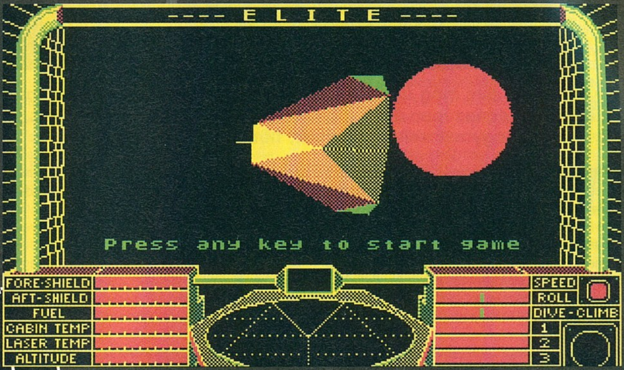
Most, hogy minden Battlefield-megszállott a friss BF4 előtt dekkol, ideje előkaparni a kétéves harmadik részt, hogy azok is nyugodtan megismerkedhessenek a modern köntösbe ültetett sorozattal, akik valamiért korábban kiszálltak a mókuskerékből, vagy egyszerűen nem merték kipróbálni a játékot, mondván, hogy a multiplayer szervereken úgyis kifilézik őket. Nos, jó hírünk van: a Battlefield 4 az összes fanatikus rajongót elhódította (hogy jogosan-e, az Chris tesztjéből kiderül), így most már nyugodtan lehet próbálkozni a szervereken, jó eséllyel senki sem kívánja majd a halálunkat, ha rossz helyen éledünk újjá, vagy nem a megfelelő ellenőrzőpontot rohamozzuk meg. Ráadásul a 64 fős online csatákra kihegyezett FPS korunkra teljesen kiforrt, szinte az összes kezdeti hibát száműzték belőle, így téve teljesebbé és jobbá a játékélményt. A grafika mellesleg most is nagyon jól néz ki, a hangok első osztályúak, a kampány pedig... Na, de elég a felesleges szócséplésből, irány a csatatér, katona!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Alpha Protocol (990 Ft), **Commandos: Ultimate Anthology** (1490 Ft), **Anno 1404 Gold** (2490 Ft), **Dead Space 3** (3990 Ft), **Dead Island** (990 Ft), **Bad Piggies** (3990 Ft)

ELITE

[IRTA STÖKI] **A most megjelent X Rebirth emlékezetes játék – emlékezetesen rossz. Pedig lehetett volna ez az új Elite. Hogy micsoda? Hogy nem tudjátok, mi az az Elite?! Akkor ideje, hogy írjunk róla pár sort, ha már egy játéktörténeti mérföldkőről van szó.**



A játék eredetéhez 1982-be kell visszautazni az időbe, amikor a cambridge-i Jesus College falai között találkozott két tehetséges diák, David Braben és Ian Bell. Mindketten űrben játszódó, 3D-s játékon törték a fejüket, ezért logikus volt együtt alkotniuk egy közös programot. El is kezdtek assemblyben írni egy szimulátort, amiben űrharc és űrkereskedelem is volt, meg űrrendőrök, agresszív űrlények, plusz minden, ami az eszükbe jutott. 32 kilobyte-ba kellett begyömöszölniük a játék kódját, és még most is hihetetlen, hogy milyen bonyolult, több hétre, hónapra lekötő programot készítettek.

MONOKRÓM SCI-FI

Az Elite-ben volt 8 galaxis, galaxisonként 256 bolygó, tucatnyi űrhajótípus, és mindez sandbox kivitelben, vagyis a játékos szabad kezet kapott. Beállhatott kereskedőnek, felcsaphatott űrkalóznak, fejvadásznak, de katonai küldetéseket is vállalhatott. Konkrét cél nem volt azon túl, amire a játék címe utalt: elérni az „elite" besorolást. A grafika fekete-fehér wireframe vektorgrafika volt, de akkoriban szimulátorban nagyjából ez jelentette a csúcsot.

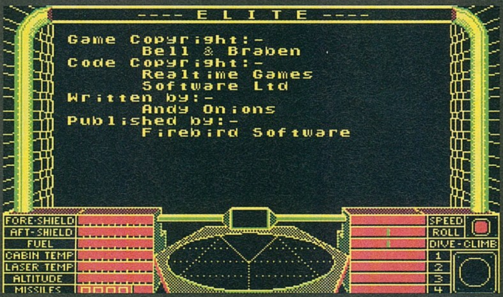
Bár mi főleg C64-ről ismerjük a játékot, az 1984-ben megjelent programot Braben és Bell BBC Micro és Acorn Electron gépekre írta először – egészen döbbenetes, de Braben 19, Bell pedig még csak 20 éves volt ekkor. Ezután több port írásában is részt vettek, és ezekből mind szépen kaptak pénzt is. Végül a játék 17 platformra jelent meg, a BBC Micro-verzióból 150 ezer ment el (majdnem minden BBC Micróhoz egy), az összesből pedig úgy 600 ezer, ami elképesztő szám volt akkoriban (persze kalózmásolatban még sok millió játékoshoz jutott el az Elite). A szaksajtó is imádta a korát megelőzően összetett programot, a RetroGamer pedig pár éve „a 100 legjobb retrójáték ever" listáján konkrétan az első helyre tette. Hazánk fiainak a Commodore Világ nyolcrészes gigaleírása is ismerős lehet, aki pedig Londonban jár, találkozhat vele a Science Museumban is.

A játékból később több nem hivatalos átirat és remake is készült, de a rajongók a második részhez fűztek nagy reményeket. A páros el is kezdett dolgozni a folytatáson, de nagy összeveszés lett a vége, állítólag azért, mert Bell beleunt az egészbe. Így Braben végül saját céget alapítva, Bell nélkül vágott bele a Frontier: Elite II-be. A játék öt év alatt készült el, ezért a forradalminak szánt grafika a premierkor már nem ütött olyan nagyot, de a végeredmény azért egészen kellemes lett. Aztán jött a sorozat szégyenfoltja, a harmadik rész, ami kiadói nyomásra félkészen jelent meg – Braben még három évig foltozgatta a hibáit, és a kiadó Gameteket be is perelte (később az alkotó javára peren kívül megegyeztek). David azóta is tervezgeti a negyedik Elite-játékot.

AZ ISMERT TARTOMÁNY

A projekt pedig – úgy tűnik – hamarosan megvalósul: Braben idén közösségi finanszírozás keretében 1,25 millió angol fontot kért a rajongóktól, és kapott is másfélmilliót. Az Elite: Dangerous című részt a játék egyik atyja 2014 márciusára ígéri, de nem lennénk meglepve, ha ez csúszna, a fejlesztő ugyanis arról híres, hogy sokáig molyolgat művein. Akárhogy is, az Elite él és élni fog, ha máshogy nem, az olyan szellemi örökösökben, mint a Freelancer, a Privateer vagy az EVE Online.

A képeken látható DOS-változat messze az egyik legrusnyább kiadás volt az ELITE-ből. Ahogy mindig, úgy ezen játék esetében is az Amiga-verzió jelentette a csúcsot.



ADATOK

KIADÓ
Imagineer

FEJLESZTŐ
Frontier

KIADÁS ÉVE
1985

PLATFORMOK
Amiga, Apple II, BBC MIcro, C64, DOS, ZX Spectrum

A Facebook-játékok hattyúdala

[ÍRTA WILSON] **Pár éve még úgy tűnt, hogy a közösségi játékok hegemóniáját semmi sem tudja megtörni, és idővel az egész ipar átáll a casual játékokra, de nem így lett, sőt. Nem a jelenlegi üzleti modellt ölte meg, ahogy azt sokan jósolták, hanem a saját piacát.**

A z ezredforduló idején kipukkadt dotkomlufi (mikor mindenki az internetes cégekből akart meggazdagodni, de pár év után kiderült, hogy a dollármilliárdokra becsült piacon valójában a legtöbb szereplő képtelen bevételt termelni, vagy hosszútávon rentábilis maradni), és a 2008-as hitelválság után nagyon úgy néz ki, hogy az üzleti szféra ismét talált egy olyan területet, ahol a mesés meggazdagodás reményében sikerült a sarokba vágni az észérveket, a logikát és a megfontoltságot. A közelmúltban még nem lehetett úgy a közösségi oldalakra menni, hogy az ismerősök fala ne lett volna tele ilyen-olyan meghívókkal és segélykérésekkel („Adj öt céklát"; „Költözz a farmom mellé!"), de ahogy eltűntek ezek az üzenetek, úgy szorultak teljesen a háttérbe az üzeneteket előállító játékok is. A Facebook-piac halott, hiába próbálja a Zuckerberg-birodalom ennek az ellenkezőjéről meggyőzni a befektetőket.

NAGY SZÁMOK, KEVÉS IGAZSÁG

A vállalat legutóbbi, harmadik negyedéves üzleti jelentése szerint „soha sem volt még ennyire jó lehetőség beszállni a Facebook-játékok piacába, felhasználóként és fejlesztőként egyaránt". A hivatalos adatok szerint havonta 260 millióan használják a Facebook-játékokat, és az év első felében már 1,5 milliárd dollárt költöttek el az applikációkban. Habár ez az összeg még mindig hatalmas, és az aktív játékosok száma is összehasonlíthatatlanul magasabb bármelyik sikeres MMORPG-hez mérve (a havidíjas World of Warcraft jelenleg 7,6 millió felhasználóval büszkélkedhet, ám ennek csak egy töredéke fizet 30/60 naponta), de a helyzet azért közel sem rózsás.

A Facebook-játékok legnagyobb előnye, hogy több olyan problémát is orvosolnak, amire a hagyományos piaci körülmények között nem lenne megoldás. Az egyik ilyen a marketing és a figyelemfelkeltés: a széttöredezett, platformokra bontott piac helyett itt egyetlen platformra kell csak fókuszálni, anélkül, hogy a játékmenetet, az irányítást egy gyártó szabályaihoz és a hardver korlátaihoz kellene igazítani. A platform az aszimmetrikus multiplayer terén is komoly előnyökkel bír: nem kell lobbykba, szobákba terelni az érdeklődőket, és az olyan nehézségekkel sem kell számolni, mint a felhasználók és a szerverek távolságából eredő lag, vagy a kapcsolat megszakadása.

A több száz millió potenciális felhasználó miatt valóságos aranyláz indult el: boldog-boldogtalan hagyta ott a hagyományos, több éves fejlesztési ciklussal, több millió dolláros költségvetéssel számoló játékipart, hogy pár hét, maximum pár hónap alatt lefejleszthető, alapvetően ingyenes játékok készítésébe vágjon. A garázsfejlesztők mellett még több évtizedes múlttal rendelkező veteránok is feladták az addigi állásukat: az EA Tiburont vezető Ian Cummings, Soren Johnson, és még a stratégiai játékok egyik pápája, Brian Reynolds is ebben látta a jövőt.

> **Talán még az elnöknek kinevezett Don Mattrick is kevés lesz, hogy a Zynga megmeneküljön...**

KELL EGY FARM

Utólag könnyű okosnak lenni, akkor és ott, 2009 és 2011 között viszont teljesen logikus döntésnek tűnt minden távozás: a 2009 júniusában elstartolt FarmVille alig hat hét alatt 10 millió aktív napi felhasználót szerzett, és ez olyan példátlan eredmény volt, amit azóta se tudott nemhogy megismételni, de egyáltalán megközelíteni bárki is. A répából és a kapálásból felépített Zynga-birodalom történetét még évek múlva is emlegetni fogjuk. A 2007-ben alapított Zynga első játéka, az ugyanebben az évben kiadott Zynga Poker tulajdonképpen megalapozta az egész facebookos játékpiacot: két év leforgása alatt az első számú appkészítővé váltak, és kis stúdióból nagyvállalattá emelkedtek, a bevételt és az alkalmazottak számát tekintve is. Sikerük csúcsán egymilliárd dollárnál is nagyobb forgalmuk volt, 300-nál is több alkalmazottal. Ez a temérdek pénz viszont csak és kizárólag úgy tudott befolyni a kasszába, hogy több negatív gyakorlatot is be kellett vezetniük.

Amennyire legendásak a Zynga-játékok, ugyanannyira híres az a mentalitás, amivel a vállalat az alkalmazottait kezeli. A Zynga-játékkészítők inkább hasonlíthatók gyári munkáshoz, mint bármi máshoz: rengeteget kell túlórázniuk, és csak és kizárólag azon dolgozhatnak, amit a menedzserek megengednek. A legnagyobb probléma mégsem ez, hanem az az alapelv, amit a Zynga követ: „kifejezetten szórakoztató a játékos számára, ha egy folyamatot ismételget" – mesélte Mark Skaggs 2010-ben, és ez kiváló összefoglalása annak, miként születtek az olyan sikercímek, mint a FarmVille, a Mafia Wars, vagy a Zynga Poker.

A hagyományos játékkészítés mindig egy dizájndokumentummal kezdődik, ahol az ötletgazda összefoglalja, hogy miről szól a játék, mik a szabályai, és hogy működik. Ha ezt a döntési joggal (és a pénzzel) rendelkező kiadó, befektető

elfogadja, megkezdődhet a tényleges fejlesztés. A Zynga-modell viszont nem az ötletet és a szórakoztatást tartja a legfontosabbnak, hanem a felhasználók magához láncolását, és a folyamatos interakció fenntartását. Ehhez a pszichológiát hívták segítségül, annak is az „operáns kondicionálás" néven ismert tanulási folyamatát, melynek során egy élőlény megtanulja, hogy egy adott viselkedés egyedi következményekkel jár. Például egy patkány rájön arra, hogy ha megnyom egy gombot, akkor eledelt kaphat, vagy ha egy kutya az oldalára fordul, akkor a gazdi megsimogatja, esetleg dob neki egy jutalomfalatot.

A Facebookos-játékok esetében ugyanez egy aranytallér, vagy más, a felhasználó számára értéket jelentő tárgy formájában nyilvánul meg. A trükk ott van, hogy a fejlesztő mindezt időhöz köti: mivel tudja, hogy a felhasználó akar valamit, és hajlandó is érte tenni, ezért nem elégíti ki azonnal a vágyát, hanem megnyújtja az interakció és a jutalom közti időt, így láncolva magához a résztvevőt, aki így akár naponta többször is kapcsolatba lép az adott játékkal. Folyamatosan figyeli a farmot, elülteti a magokat, aztán vár, míg beérik a gyümölcs, és aztán heteken, hónapokon át ismétli a folyamatot. Ha nagyon türelmetlen, akkor kinyithatja a pénztárcáját és megszüntetheti a várakozást – ebből jön a pénz, ebből épült fel a Zynga-birodalom, és így lett a játékfejlesztés kreatív folyamat helyett szociológiai kísérlet.

MI MINDANNYIAN EGYÉNISÉGEK VAGYUNK!

Ez az egész azt eredményezte, hogy mindenki a Zynga-modellt kezdte követni, és kreatív ötletek helyett kizárólag az a cél lebegett a szemük előtt, hogy miként lehet rákényszeríteni a játékost arra, hogy fizessen, és hogy minden percben az adott applikációban maradjon. Ez a destruktív, és kifejezetten etikátlan modell azonban hosszútávon tarthatatlannak bizonyult, és mára eljutottunk oda, hogy a Zynga-birodalom összeomlott, Facebook-játék már csak elvétve akad. Sajnos nem arról van szó, hogy ráébredtek volna az emberek a turpisságra: szimplán csak megváltozott a felhasználói szokás. Most már inkább mobiltelefonon Facebookoznak, ahol ezek az applikációk nem érhetők el, helyettük viszont millió olyan mobilos játék van, ahol megkapják ugyanazt az élményt, mint addig a gép előtt ülve. A történet folytatását pedig tudjuk: most épp mindenki mobilra fejleszt, és drága mikrotranzakciós rendszerekkel próbálnak bevételhez jutni. A Zynga és a Facebook-játékok alapján ez is csak egy lufi, ami egyszer kipukkad, és biztosra vehető, hogy ennek se lesz nyertese, csak vesztese.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

HALF-LIFE 2

➲ Kedves Guru Team!
Minap megvettem az Orange Boxot a Steamen, hogy tudjak játszani Half-Life 2 modokkal. Van pár, ami tökéletesen működik (Coastline to atmosphere, Awekening stb.), de a legtöbb indításakor ezt a hibaüzenetet kapom: „Can't find background image materials/console/startup _ loading.vtf". Elég bosszantó, hisz minden eredeti, valamint a Source SDK Base 2006-2007 is telepítve van, így tényleg nem értem mi lehet a probléma. Előre is köszönöm a segítséget! ➲ KRYSZISZ

A nem működő modok könyvtáraiban találsz egy-egy gameinfo.txt fájlt, ezeket nyisd meg, aztán keresd meg bennük a SteamAppID kifejezést, mert az utána következő szám mutatja meg, hogy melyik mod melyik epizódhoz is lett címezve igazán:

- **220 – HL2**
- **380 – EP1**
- **420 – EP2**
- **400 – Portal**

Ha ez megvan, akkor a SearchPaths kifejezést keresd meg az adott gameinfo.txt-ben, és az utána következő szakaszt cseréld ki a http://tinyurl.com/m6voxe3 oldalon alul, a SteamAppID számoknak megfelelő variációkra. Tehát ha a SteamAppID 220 volt, akkor a For Half-Life 2 alatti kódrészletet másold ki, majd illeszd be a gameinfo.txt-be a SearchPaths szakasz helyére, és így tovább.

OP FLASH

➲ Szia!
Az Operation Flaspoint Game of The Year Editionnak van csalása? És egy magyarítás se ártana! Fogadjunk, egyik sincs.

Buktad a fogadást.
Magyarítás: http://tinyurl.com/ndlcbqq
Cheat: Játék közben a bal oldali Shiftet tartsd lenyomva, és a Numpadon nyomd meg a mínusz jelet, majd írd be a következő kódok egyikét:

- **endmission – aktuális küldetés sikeres teljesítése**
- **iwillbetheone – isten mód**
- **campaign – összes küldetés feloldása**
- **savegame – bármikor elmentheted a játékállást**

CS: GO

➲ Kedves PC Guru team!
Először is köszönöm a válaszotokat az előző levelemre. Másodszor még annyit szeretnék tőletek kérdezni, hogy a CS:GO-ban van megint egy új esemény, érme, ami ezt a nevet viseli: Operation Bravo Érdemérem. Az a kérdésem, hogy ehhez az érméhez mit kell tennem, hogy meglegyen ebből is az arany fokozat? Mert az előzőnél 50 órát kellett játszani, azt tudom, de itt nem értem, hogy s mint van. Kérlek, segítsetek nekem! Válaszotokat előre is nagyon szépen köszönöm. Üdv: ➲ DIGIMON

Alapból a rézérme van, ebből 10 órányi játékkal a Bravo pályákon, és 5 megnyert competitive meccsel (szintén a Bravo mapeken) lehet ezüstöt csinálni, további 30 órányi játékidő, és még 15 competitive győzelem adja az aranyat. Értelemszerűen utóbbiakat is csak a Bravo pályáin jegyzi a rendszer.

➲ Helló, PC Guru csapat!
A segítségeteket szeretném kérni, mert a Counter-Strike: Global Offensive rendszeresen kidob a desktopra, miközben a pályákat tölti. Utánanéztem ilyen-olyan fórumokon, hogy mi lehet a baj, módosítgattam a grafikai beállításokat is, újratelepítettem a játékot, de továbbra sem működik rendesen. Más játékok remekül mennek. Van erre valami ötletetek? (Intel i3-as procim, Nvidia kártyám és Win 7 32 bites rendszerem van) A segítséget köszönöm előre is. Üdvözlettel: ➲ ASTRODAVE

Próbáld ki a következőt: a konzolba írd be, hogy: "cl_disablehtmlmotd 1" (idézőjelek nélkül). A konzolt pedig a Súgó és beállítások -> Játékbeállítások -> Fejlesztői konzol engedélyezése után a ~ billentyű megnyomásával hozhatod elő.

GTA IV

➲ Szia! A problémám az, hogy annak idején megvettem a GTA4-et a Steamen, de csak ma telepítettem fel, mert szerettem volna multizni egy kicsit. Beléptem a játékba, el akartam indítani a multit, de azt írta, hogy kell a Game for Windows Live. Megnéztem a játék mappáját, ott volt mellékelve egy, de az meg nemtud a szerverhez kapcsolódni. Mit tehetek ennek érdekében? Í ➲ ISTVÁN

Úgy sejtem, hogy amit a játék mappájában találtál, az túl régi verzió, így aztán a következő linkről nem ártana beszerezni egy frissebbet: http://tinyurl.com/mfd2lwr. Mielőtt telepítenéd, a biztonság kedvéért a régi GFWL klienst a Vezérlőpult – Programok eltávolítása résznél szedd le.

JERICHO

➲ Dear Guru! A következő problémával fordulok hozzátok. Megvettem eredetibe a fent említett játékot (nem steames), és miután elindítottam, jönnek az intrók, ám mielőtt betöltené a menüt, kidob a játék a szokásos crash üzenettel. Megoldást nem nagyon találtam. Az op. rendszerem Win7 64 bit, a konfigurációm pedig:

- GPU: Geforce Gtx 550 Ti
- CPU: Intel(R) Core(TM) i7-3770K CPU @ 3.50 GHz
- RAM: 2x4 GB DDR 1600Valamint a legfrissebb Nvidia Driver: 327.23PhysX rendszerszoftver: 9.13.0725

Nem tudom, mi lehet a gond, próbáltam rendszergazdaként is indítani. Próbáltam kompatibilis módban. A vírusirtót és a tűzfalakat is kilőttem. Újratelepítettem a játékot. A drivereket is újraraktam az Nvidia Experience-szel. A játék a lemezen található DirectX-et feltelepítette, de a PhysX-et nem, mert észlelte, hogy újabb verzió van fent. A választ előre is köszönöm.

A PhysX lesz a probléma, ugyanis az újabbakkal nem működik. A mostanit a Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpont alatt távolítsd el, és a http://tinyurl.com/q3bzebh oldal nyitóbejegyzésében szereplő linkről töltsd le a régit – ezzel jók a tapasztalatok.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

➲ Kedves Guru!
A Medal of Honor: Airborne utolsó küldetésén a légvédelmi meg a többi rakétákat is megsemmisítettem, aztán meghaltam, és az épület mellé ugrottam. Ám ott nem boldogulok, mert egyrészt nem tudom, mit kellene csinálni az érthetetlen leírás miatt, másrészt folyton lelőnek, mire bármit tehetnék. Van valami tippetek, ami segíthetne? Nagyon hálás lennék. ➲ ZSOLTI

Itt egy végigjátszás-videó az adott pályáról: http://tinyurl.com/mgsxm48, illetve magyarítás is létezik hozzá (így talán értelmezhetőbb lesz a feladat): http://tinyurl.com/mndlalm (a lap vége felé keresd). Egyébként erős a gyanúm, hogy „rossz" helyre pottyantál, tehát nem a forgatókönyv szerint zajlanak az események, és így előfordulhat, hogy az utolsó pályát újra kell majd kezdened.

WINDOWS XP

➲ Üdvözlet!
Az a kérdésem, hogy a közelgő Win XP támogatás megszűnésével (kb. 2014 április), ha esetleg valamiért újra kellene telepíteni az operációs rendszert egy gépre, akkor a szükséges regisztrálást biztosítja-e a Microsoft továbbra is? Remélem, tudtok segíteni, a választ előre is köszönöm! ➲ AMON

A regisztrálással nem lesz gond, viszont az automatikus javítások és frissítések leállnak, tehát bármilyen újonnan felfedezett biztonsági rés a jelzett dátum után már befoltozatlan marad – és hidd el, lesznek ilyenek.

FAR CRY 3

➲ Sziasztok! Végső elkeseredésemben írok nektek. Problémáim adódtak a Far Cry 3-mal. Nevezetesen, amikor DX9-ben futtatom a játékot, akkor nézelődés/célzás közben a monitor bal felső sarkában megjelenik a windowsos egérkurzor, és ha ilyenkor kattintok, akkor a gép a játékot leteszi a tálcára kis méretben. Valamint a másik furcsaság, amit tapasztaltam, hogy minden egyes telepítés után a játék első indításakor ablakos módban indul. Ezt másik játéknál még nem tapasztaltam. Nézelődtem fórumokon, de senki másnál nem jelentkezett a hiba. Ha tudnátok, valami ötletet adni, azt szívesen fogadnám.

➲ LACI

A játék beállításainál (Settings) a Window mode Fullscreenre van állítva? A Borderless elvileg nem jó, de ha Full Screenen van, és így is problémás, akkor próbáld meg mégis arra átállítani. Játék közben egy ALT+Enterrel is próbálkozhatsz, bár nekem gyanús, hogy mindig a célzás közben jön elő a hiba – értsd én azért az egér beállításait is átnézném, mert lehet, hogy a jobb egérgomb+bal egérgomb, vagy épp amit használsz a célzás-lövés művelethez, az valami más funkcióra vagy valamilyen segédprogramhoz is be van állítva. Sőt egy másik egérrel is tennék próbát.

BUS SIMULATOR 2008

➲ Helló!
Az a gondom, hogy a Bus Simulator 2008-at feltelepítettem, és amikor elindítom, azt írja ki, hogy az MSVCP71.dll hiányzik a gépemről. Mit tegyek?

A kérdéses dll fájl elvileg könnyen pótolható a netről, pl. innen is le tudod tölteni : http://tinyurl.com/kprdmur, aztán már csak be kell másolni a C:\WINDOWS\SYSTEM32 mappába.

GTA V

➲ Sziasztok!
A GTA V-tel van problémám, pontosabban a Social Clubbal. Hogyha bejelentkezek a Social Clubba az Xbox Live fiókommal, akkor az exkluzív ingyenes dolgokat (mint pl. új egyéni frizurák a három karakternek, egy assault SMG és Annis Elegy RH8 autó) nem kapom meg. A statisztikákat feltölti a Social Club oldalamra, ha LifeInvaderen követek egy céget, megjön az értesítés a játékon belül a leárazásról, és a képeket, amiket készítek, fel is tölti. Egyszer már végigjátszottam a játékot, és akkor megkaptam ezeket az extrákat Social Club nélkül is, de elégedetlen voltam (főleg miután elolvastam a teszteteket is, és rájöttem mennyi apróság van még a játékban), így újrakezdtem, és nagy naivan, hogy úgysincs miért megtartsam, felülírtam az előző mentésemet, és elvesztek ezek az extrák. A neten mindenhol azt írják, hogy csak meg kell adnom az Xbox Live fiókomat a Social Clubnak, és automatikusan megkapom a cuccokat; itt-ott írták, hogy Xbox Live Gold kell ahhoz, hogy megkapjam ezeket, de az első végigjátszásnál se volt Goldom, mégis megkaptam. Tudom, hogy ezek csak apróságok, és élvezhető nélkülük is a játék, de nekem sokat dobna a játékélményen. Előre is köszönöm a segítséget, és várom válaszotokat.

Én is úgy látom, ahogy több, egymástól független fórumon is állítják, hogy de bizony, GOLD tagság kell a kérdéses javak unlockolásához. Ugye a Social Clubhoz kellett hozzárendelni a gamertaged, nos, véleményem szerint ez azért sikerült régebben, mert vagy a gépedhez kapott ingyenes 1 hónap tagsági még tartott, vagy épp beleestél az akkoriban gyakori free XBOX Live Weekendek (ingyenes hétvége) egyikébe.

BATTLEFIELD: BC2

➲ Tisztelt PC Guru!
Segítségetek szeretném kérni egy a Battlefield: Bad Company 2-vel kapcsolatban felmerült problémámra. Lehet, hogy nem a megfelelő címen érdeklődök, illetve neten találtam már pár megoldást – amik nem jöttek be –, így gondoltam, írok nektek, hátha. A BC2-vel rengeteget játszottam XP SP3-as oprendszeren, majd feltettem a Win7-et a gépre, és utána is futott egy ideig. Egészen addig, amíg nem kezdte el frissíteni önmagát a Windows, és egy ilyen frissítési hullám után játszhatatlanná vált a BF. A játék elindul, sőt szerverre is be tudok lépni és elindul a match, de sötét az egész képernyő, kivéve az ellenség bázisait jelölő fények, illetve a térkép. A gépemen a videokártyámhoz való legfrissebb driver van telepítve, így sajnos nem jövök rá a megoldásra. Mi a teendő?

Üdvözlettel és hálás köszönettel rendszeres olvasótok,

➲ MÁRTON

A megoldás a következő: a C:\Users\Felhasználóneved\Documents\BFBC2 könyvtárban keresd meg a ‚setting' nevű fájlt, majd nyisd meg Jegyzettömbben, és a DxVersion=auto sorban az auto értéket javítsd át 9-re, aztán mentsd el!

WITCHER 2

➲ Üdvözlet!
A következő miatt kérek segítséget: A The Witcher 2 EE (telepítés után először) futtatásakor kéri a termékazonosítót, beírom, OK. Keresi az elérhető frissítéseket. Telepíteni akarja a Downloader.exe fájlt, nyelvet választok, OK. Felugrik a telepítő ablaka, The Witcher 2 Patch Downloader telepíti a frissítést (futtatáskor mindig kéri majd az azonosítót, és frissíteni is akar?). Ez a frissítés/letöltés hány MB? A neten körülnéztem, hát van egy pár patch, kis és nagy fájl is. Majdnem pontosan kellene az adat, mert akkor lehet, hogy az internetszolgáltatómtól még kell vásárolnom hozzá letölthető MB-okat.
A választ előre is köszönöm.

➲ AMON

Elvileg a következő patcheket tenné fel:
3.1 – 5,7 MB
3.2 – 58,9 MB
3.3 – 385 MB

(Forrás: http://en.thewitcher.com/support/w2/)

A termékazonosítót csak egyszer kéri, és ha a patchek felmentek, nem is frissít egészen addig, míg egy újabb patch meg nem jelenik.

STEAM

➲ Sziasztok!
Azért írok, mert baj van a Steam telepítésénél. Amikor azt kell kiválasztani, hogy hova akarom telepíteni, ezt írja ki: steam must be installed into an empty folder. Ha tudjátok mi a hiba, kérlek, írjatok! Köszönöm.

➲ GÁBOR

Azt sérelmezi, hogy nem egy üres könyvtárba akarod telepíteni. Gondolom a steamapps mappát, vagyis a letöltött játékaidat szeretnéd megőrizni, nos, ezt a kliens telepítése után is visszamásolhatod az új helyre. Egyébként, ha létező Steam könyvtárba akarjuk telepíteni a klienst, egyszerűbb, ha a steamapps mappa és a steam.exe kivételével törlünk mindent, aztán elindítjuk a steam.exe-t, a többit pedig a Steam automatikusan elintézi. Illetve néha akkor is ezt a hibát dobja a Steam, ha olyan könyvtárba akarod telepíteni, amelynek a nevében ékezetes betűk vannak (megoldás: ne használj ékezeteket).

BATTLEFIELD 3

➲ Helló, gurusok!
Ha Battlefield 3-ban felmegyek egy szeróra, akkor néhány perc múlva kidob ezzel a felirattal:
ERROR
Game disconnected: you were kicked by PunkBuster. Stated reason: PunkBuster kicked player ‚xxxxxx' (for 0 minutes)... RESTRICTION: Service Communication Failure: PnkBstrB.exe initialization failed.
Mi lehet a játék baja?
Előre is köszi!

➲ PETI!

A http://tinyurl.com/m87zm oldalról töltsd le a pbsetup.exe windowsos verzióját, aztán indítsd el, majd az Add a Game menüpontnál jelöld ki a BF3-t, és végül a Check for Updates funkciót élesítsd.

MOHAA

➲ Szia, Tika! Az a problémám a Medal of Honor: Allied Assault nevű játékkal, hogy én még régebben megvettem a Warchestet és felraktam a gépemre, akkor letöröltem, de most eszembe jutott, hogy végig kellene vinni, hogy ne csak a polcon porosodjon. Na, itt kezdődött a probléma. Amikor fel akarom rakni, rögtön egy olyan ablak jelenik meg, amiben három opció van. A modify, a repair és a remove, semmi mappakiválasztás, pedig a játék nincs a gépen. Hiába remove-olom, ugyanez az ablak jön be utána, és ha a modifyra vagy a repairre megyek, akkor se rakja fel. Már mindent megpróbáltam, de nem tudom, hogy tudnám felrakni.

➲ BUBU

Annak idején úgy sejtem, hogy nem szabályszerűen lett eltávolítva a játék, azaz nem a Vezérlőpult-Programok eltávolítása menüponttal, vagy az Uninstall funkcióval a Start menüből, hanem egyszerűen csak letörölted a mappáját. Mindenesetre a Your Uninstaller lesz a te barátod: http://tinyurl.com/2wdo594. Ez a beragadt, rosszul eltávolított játékok/alkalmazások maradványait képes kitörölni. Szóval letöltöd, telepíted, megkeresed a MOHA-t és eltávolítás. Aztán mehet a játék újratelepítése.

Az ASUS idén is a Marsra száll

TERMÉK NEVE **ROG MARS 760** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **179.900 FORINT**

Az ASUS Mars kártyacsaládja egykor a legizmosabb VGA-kat jelképezte az egész piacon, és ez ma sem változott sokat: a frissen bejelentett Mars 760 tulajdonképpen két darab Nvidia GeForce GTX 760-at jelent egyetlen nyákra pakolva (pont olyan, mint a gyári SLI), ami ugyan mérnöki szempontból nem olyan nagy kunszt, de a gyártó hivatalos adatai szerint így is garantált a GTX Titant 39 százalékkal (!) meghaladó teljesítmény. A dupla GK104 GPU-k (amik egyenként 1152 CUDA magot, 96 textúrázó-, illetve 32 renderelő-egységet foglalnak magukba) alap magórajele 1008 MHz, amit a fedélzeti GPU Boost 2.0 jóvoltából akár 1072 MHz-re is feltornászhatunk. A videomemória mennyisége a Mars 760 esetében nem kevesebb mint 4 GB GDDR5-ös RAM, amik 256 bites buszokon csatlakoznak a nyákhoz. Órajelük 6,6 GHz – igen, itt is fellelhető némi extra kakaó, egészen pontosan 10 százaléknyi az ígért teljesítményemelkedés. Az ASUS Mars 760 megörökölte a thaiföldi gyártó által minden drágább VGA esetében használt DirectCU II-nek nevezett technológiát, ami tulajdonképpen rézcsövek chipre vezetését jelenti, ezáltal segítve a hő hatékony kiáramlását. A működés közben izzó piros led és a Republic of Gamers termékcsaládra jellemző, határozottan dögös megjelenés már csak hab a tortán. Jól hangzik, nem igaz? Persze ahogy az eddigi Mars videokártyák, úgy a Mars 760 sem olcsó mulatság. A cikk írásának napján boltokba került VGA ajánlott ára 179.900 forint, szóval nem valószínű, hogy sokan építenek belőle SLI rendszert.

Megjelent a Google Nexus 5

TERMÉK NEVE **GOOGLE NEXUS 5** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **349-399 DOLLÁR**

Hivatalosan is megjelent a Google eddigi leggyorsabb és legvékonyabb okostelefonja, a Nexus 5. A készüléket ezúttal is az LG gyártja, belsejében négymagos Snapdragon 800 SoC található, 16 illetve 32 GB-os változatokban érhető el. A készülék nagy dobása, hogy elsőként került rá Android Kit-Kat, avagy a Google-féle operációs rendszer 4.4-es, minden eddiginél sebesebbnek és jobbnak ígérkező változata. A 16 GB-os modell 349 dollárba kerül, míg a kétszer akkorra 32 GB-osért már 399-et kell fizetnünk.

Olcsó UHD tévé?

TERMÉK NEVE **55H8E** GYÁRTÓ **HISENSE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **2000 DOLLÁR**

A válasz igen: a Hisense egy alig 2000 dolláros UHD televízióval robbantana bankot, mely készülék 3840x2160 felbontású anyagok natív megjelenítésére képes 30 Hz-es képfrissítés mellett. Az 55 hüvelykes 55H8E kódjelű 4K-s tévé első ránézésre kifejezetten barátságos készülék, de aki igazán olcsó 4K-ra vágyik, az a Seiki Digital termékei között nézelődjön. A 39 colos SE39UY04 csak 699 dollárba kerül.

Olcsó Chromebookkal sokkol az Acer

TERMÉK NEVE **CHROMEBOOK C720-2848** GYÁRTÓ **ACER** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **199 DOLLÁR**

A Chromebookokkal a Google az Apple-féle Macbookok ellen szeretett volna háborút indítani, csak míg az almás cég nagy teljesítményű noteszgépei kifejezetten a vastag pénztárcával megáldott vásárlókat célozzák, addig a Google terve az „olcsón jót" elgondolás alapján született – hogy aztán elbukjon, vagy legalábbis sose kapja meg a remélt reflektorfényt. Ez azonban most akár meg is változhat, ugyanis az Acer egy különösen olcsó Chromebookkal rukkolt elő: a C720-2848-as verziószámú modell az Egyesült Államokban mindössze 199 dolláros (cirka 44 ezer forintos) árcédulával kerül üzletekbe, tehát 50 dollárral olcsóbban, mint az eddigi bajnok C720-2800. A kétmagos, Celeron 2955U processzorral felszerelt gép 1,4 GHz-en jár, 2 GB DDR3L memóriát tartalmaz, és 16 GB-nyi NAND flash tárhely található a belsejében, amit 100 GB Google Cloud felhő hivatott kiegészíteni. A képernyő 11,6 hüvelykes LED+LCD panel, 1366x768-as natív képfelbontással – nem, az Acer Chromebookján senki nem fog 1080p-ben Crysist játszani, de ezt a gépet nem is erre találták ki. Sokkal fontosabb, hogy jól együttműködjön a többi Google-rendszerrel, ezt pedig elméletben garantálja a noteszgépen futó ChromeOS. A kis teljesítménynek mellesleg előnye, hogy akár 8,5 órán át is működtethetjük a C720-2848-at egy akkufeltöltéssel, illetve, hogy a készülék súlya mindössze 1,5 kg. Mindez nagyon jól hangzik, ám van egy kis bökkenő: sajnos nem tudni, hogy Európában (azon belül Magyarországon) mikor számíthatunk a gép megjelenésére.

300 dolláros fejhallgató 50 Centtől

TERMÉK NEVE **STREET BY 50 ANC** GYÁRTÓ **SMS AUDIO** MEGJELENÉS **MEGJELENT (USA)** ÁR **300 DOLLÁR**

Az amerikai rapper, 50 Cent neve alatt újabb fejhallgatót dobott piacra az SMS Audio: a Street by 50 ANC egy elegáns, fehér színben tündöklő vezetékes eszköz, ami a gyártó állítása szerint 90 százalékos hatékonysággal szűri ki a külsős zajokat. Ehhez egy aktív hardveres megoldást használ, amit belső akkumulátor lát el energiával, egy feltöltéssel pedig 75 órán át garantálják a zavarmentes élményt. A Street by 50 ANC nem olcsó játékszer, az Egyesült Államokban 300 dollárba kerül.

Búcsút int a Winamp

TERMÉK NEVE **WINAMP** GYÁRTÓ **AOL** MEGJELENÉS **1997** ÁR **NINCS**

Szinte leírni is fáj, pedig muszáj: 16 év után nyugdíjba vonul minden idők legismertebb és legkedveltebb mp3-lejátszó szoftvere, a Winamp. Az 1997 óta létező programnak november 20-án jelent meg az utolsó, 5.66-os változata, amit már úgy harangoztak be a készítők, mint hattyúdalt: december 20-ig (tehát kerek egy hónap erejéig) lesz elérhető az 5.66-os Winamp a hivatalos szerveren, addig tessék letölteni hozzá minden szükséges plugint, utána ugyanis megszűnik a lejátszó honlapja, és már csak másodlagos forrásból lehet majd fellelni a közkedvelt programot. A lépés persze érthető, az egykor mindenki által használt program felett eljárt az idő, de azért tény, hogy egy korszak zárul le december végével.

Bemutatkozott az LG hajlított okostévéje

TERMÉK NEVE **55EA980V** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **2.990.000 FT**

A magas felbontású televíziók közti háború az UHD-korszakban is folytatódni fog, addig azonban még sok víz lefolyik a Dunán, mire a 1080p-s natív képfelbontást meghaladó készülékek tényleg elterjednek. Nem csoda hát, hogy a legtöbb gyártó igyekszik életben tartani az öreg Full HD-t, és különféle egyéni megoldásokkal frissíteni a megszokott felhozatalt. E stratégia eredménye az LG 55EA980V típusjelű modellje: egy hajlított OLED televízióról van szó, amit a koreai gyártó nagyszabású sajtóesemény formájában mutatott be Budapesten. Az 55 hüvelykes képátlójú tévé teljesen átlátszó talpazatot kapott, ami azért minősül elismerésre méltó mérnöki eredménynek, mert a hangszórók is teljesen átlátszók lettek – ennek köszönhetően úgy néz ki a tévé, mintha a föld felett lebegne. A hajlított képpel az LG mérnökei az IMAX-vásznak által nyújtott élményt szerették volna visszaadni, amit megfejeltek a csúcskategóriát általában jellemző 3D-s megjelenítéssel. Az eredmény első látásra impozáns ugyan, de sajnos tény, hogy az enyhén görbe felület csak három egymás mellé tett 55EA980V-vel éri el a kívánt hatást. Mivel pedig egy készülék ára 2.990.000 forint, ez azt jelenti, hogy egy lakás áráért lehet csak részünk abban az élményben, amit az LG hirdet. Persze ez nem von le a tévé értékeiből, a LG 55EA980V egy ötéves munkafolyamat csodálatos eredménye, ami, ha funkcionalitás tekintetében nem is, a formatervezés okán mindenképp az elismerést érdemlő készülékek közé sorolandó.

Kisegíti az iPhone-os játékosokat a Logitech

TERMÉK NEVE **POWERSHELL CONTROLLER** GYÁRTÓ **LOGITECH** MEGJELENÉS **2013 DECEMBER** ÁR **31.500 FORINT**

A kontrollerek és botkormányok világában mindig otthonosan mozgó Logitech bemutatta legújabb leleményes termékét, a PowerShell Controller névre keresztelt iPhone-os játékirányító kiegészítőt. A mellékelt kép magáért beszél: a PowerShellbe úgy kell becsúsztatni az Apple okostelefonját, mintha csak egy tok volna, a játékok pedig – elvileg – azonnal felismerik a gombokat. A PowerShell 120 grammot nyom, szóval nem annyira könnyű, de a gyártó szerint a játékélmény mindenért kárpótol. A különleges kiegészítőbe egyelőre iPhone 5 és iPhone 5S modellek férnek el, az 5C sajnos vastag hozzá.
A cikk írásakor már elő lehet rendelni a kontrollert Magyarországon is, ajánlott fogyasztói ára 31.500 forint.

Facebook-profilunkat is védi az ESET 7

TERMÉK NEVE **NOD32 ANTIVIRUS 7; SMART SECURITY 7** GYÁRTÓ **ESET**
MEGJELENÉS **MEGJELENTEK** ÁR **VÁLTOZÓ (PC GURUVAL 30 NAPIG INGYENES)**

Az ESET NOD32 Antivirus 7 és az ESET Smart Security 7 védelmi szoftvercsomagok október közepi megjelenése óta bebizonyosodott, hogy a cég szakemberei nem véletlenül döntöttek ilyen hamar a 7-es sorszámú változatok kiadása mellett. Az ESET 6 óta az alábbi három ponton eszközölték a legjelentősebb fejlesztéseket: a programok hibáit kihasználó kártevők felismerése, továbbfejlesztett memória-ellenőrzés, valamint sebezhetőség elleni védelem. Csakhogy manapság már nem a klasszikus utakon (tehát letöltéseken, fertőzött weboldalakon stb.) „kapjuk el" a legtöbb kártevőt: korunk népszerű közösségi oldalai első számú veszélyforrásokká váltak, a fertőzött Facebook-bejegyzések és Twitter-üzenetek számítógépek ezreit teszik ki veszélynek nap mint nap, óráról órára. Ráadásul, míg a gépünkön viszonylag kevés személyes adatot tárolunk, a fertőzött fiókjaink tele vannak adathalászok célpontjául szolgáló információkkal, úgymint nevekkel, telefonszámokkal, vagy akár bankkártyaadatokkal. Ezért döntöttek úgy az ESET-nél, hogy bevezetik az úgynevezett Social Media Scanner nevű algoritmust: az ESET 7 szoftvercsomagok részét képező biztonsági rendszer átnyálazza a közösségi oldalak üzenőfalait, és kivédi a veszélyes tartalmakat, így téve biztonságosabbá az internetes kommunikációt. Elmondható tehát, hogy az ESET NOD32 Antivirus 7 és az ESET Smart Security 7 programok feltelepítése sok fejfájástól óvja meg a felhasználókat. Részletekért és vásárlásért irány a hivatalos ESET honlap: www.eset.hu/v7

Elhunyt Szőr Péter

Végezetül egy kifejezetten szomorú hír decemberre: 43 éves korában váratlanul elhunyt Szőr Péter magyar vírusszakértő, aki olyan internetbiztonsági szaktekintélyekkel dolgozott együtt karrierje során, mint Eugene Kaspersky és John McAfee. Első nagy sikere a Pasteur nevű vírusirtó szoftver volt, ezt 24 éves korában adta el az OTP-nek. 1996-ban Finnországba költözött, majd 1999-ben a Symantechez igazolt a kaliforniai Los Angelesbe, 2009 óta pedig a McAfee vállalatnál dolgozott. Számtalan szabadalom és kutatás köthető a nevéhez, élete fő művének pedig a 2005-ben megírt „A vírusvédelem művészete" című könyve tekinthető, ami megjelenése óta alapkönyve a vírusok kutatásának. Érdekesség továbbá, hogy Szőr Péter volt az egyetlen olyan világszinten elismert vírusszakértő, akiről nem neveztek el vírusirtó programot.

ASUS MeMO Pad 8

MEMENTÓ AZ OLCSÓ TABLETNEK

[ÍRTA CHOCHO] ÚJABB HÓNAP, ÚJABB ASUS TABLET, MONDHATNÁNK, ÉS MÉG CSAK NEM IS LENNE VICCES, MERT A GYÁRTÓ TÉNYLEG RENGETEG TÁBLAGÉPPEL RUKKOL ELŐ MOSTANSÁG. DE VAJON A MEMO PAD 8 KÉPES LEGYŰRNI A HÁZON BELÜL KÉSZÜLT NEXUS 7-ET, VAGY LEGALÁBB LABDÁBA RÚGNI MELLETTE?

Az ASUS nagyon magasra tette a lécet az ár/érték bajnok Nexus 7-tel – igaz, a múlt hónapban általunk is bemutatott 2013-as modell jórészt a Google szakembereinek köszönheti elsőbbségét. Ezt a thaiföldi gyártónál is tudják, így születhetett meg a döntés, hogy házon belül is készüljön egy olcsó, de jó táblagépcsalád – vagy legalábbis igyekeznek alternatívát nyújtani, ha már a konkurencia nem veszi komolyan a minőségi középkategóriás (tehát megfizethető, ám nem csak Angry Birdsre jó) táblagép koncepcióját. Így született meg a MeMO Pad széria, azon belül pedig a MeMO Pad 8. De tényleg szüksége volt a világnak egy újabb, nagy durranásokat nem tartogató táblagépre?

VIZESNYOLCAS

A MeMO Pad 8 egy nyolchüvelykes IPS-kijelzővel felszerelt táblagép, 1280x800-as natív felbontással, 5 megapixeles hátlapi és 1,2 megapixeles előlapi kamerával, 3950 mAh-os akkumulátorral, valamint egy, ma már szinte sztenderdnek számító, négymagos SoC-vel, mely magonként 1,6 GHz-es teljesítményt biztosít. Papíron a MeMO Pad 8 hardverének mindenre elégnek kell lennie, főleg, hogy a készülék alapból a 4.2.2-es verziószámú Android variánssal érkezik, ami sok optimalizáláson esett át a korai 4.2-es idők óta. A gyakorlatba ültetve jórészt igazolódik is ez; az ASUS MeMO Pad 8 ugyan nem egy villámgyors készülék, még a menük is sokszor meg-megakadnak, de a rendszer például kifejezetten gyorsan áll fel, és az alkalmazások közti váltás sem esik nehezére a tabletnek. A legtöbb játékkal szintén nincs gond, sőt, minden nagyon szépen fut, egyedül az applikációk elindítása, és azok tényleges működésbe lépése között kell türelmesnek lennünk. Ez minden bizonnyal az 1 GB-os beépített memória miatt van, 2 gigával sokkal jobb lenne a készülék nyújtotta felhasználói élmény. Hosszabb használat esetén mindez azonban nem jut eszünkbe, mert az ASUS terméke végül is jól szolgál, és előnyére válik, hogy roppantmód ergonomikus.

A FRISSÍTETT NEXUS 7 UTÁN NAGY BAJBAN LEHET MINDEN GYÁRTÓ, HISZEN IGEN NEHÉZ KONKURENCIÁT ÁLLÍTANI A GOOGLE TABLETNEK

FOGNI JÓ

A MeMO Pad 8-hoz nem jár semmilyen extra, csak a töltő és az adatkábel, maga a tablet viszont önmagában is elég hozzá, hogy elégedetten bólogassunk – mert például nagyon jól néz ki. A 8 colos kijelző alatt csupán egy ezüstös ASUS logó található, felette pedig az előlapi kamera bújik meg, ami a nálunk is járt szürke modellen (van fehér is) szinte észrevehetetlen. Elmondható tehát, hogy semmi sem töri meg a dizájn eleganciáját, sőt, a hátlap alapanyagául szolgáló műanyag csak fokozza a készülékből áradó igényességet. Igen, műanyag, nem fém, de nem is a szokásos recsegő, fröccsöntött vacak, hanem finom, masszív borítás, amin a kamerán túl egy széles és nagyon jól szóló, alsó sztereó hangszóró található meg. A gép bal oldalára micro-SD bemenet, jobbra hangerő-szabályozó és bekapcsoló gomb, tetejére jack és microUSB csatlakozó került – ezek közül egyedül utóbbi elhelyezését nem értjük, így ugyanis elég kényelmetlen töltés közben használni a készüléket. Ezt az apróságot leszámítva azonban tény: a MeMO Pad 8-nál kevés tablet tűnik alkalmasabbnak filmnézésre. A nyolchüvelykes méret pont megfelelő élményt nyújt, multimédiás szórakozásra ezt a táblagépet még a Nexus 7-nél vagy az iPad Mininél is jobban ajánlhatjuk. Még úgy is, hogy azért az ASUS új üdvöskéje nem mentes a hibáktól.

MEMÓRIAZAVAR

Először is a kijelző színei szépek, de meg sem közelítik azt az élénk és erős hatást, amit a Nexus 7 biztosított. És igen, ismét a Nexus 7-et hozzuk fel; sajnáljuk, tényleg, de a két gép ára nagyjából megegyezik, így kénytelenek vagyunk párhuzamot vonni a thai gyártó termékei között. De ha el is vonatkoztatunk a rokon jellemzőktől, vannak pontok, amiken nem ártott volna finomítani. A hátlapi főkamera szoftvere például egy sor beállítást és lehetőséget nyújt, de ezeket maga a hardver egyszerűen képtelen kihasználni, mert a fényképek és videók túl átlagos minőségűek ahhoz, hogy előnyben részesítsük őket. Szintén nem voltunk megelégedve az akkumulátor teljesítményével. Intenzív használat mellett a masina 7-8 órát bír töltés nélkül, 3D-s játékok esetében ez tovább csökken 4-5-re. Ez ugyan elsőre nem hangzik kevésnek, de tekintve, hogy a készülék 350 grammot nyom, és az alapterülete sem olyan kicsi, picit többet vártunk volna.

Bár a MeMO Pad 8-nak megvannak a maga erősségei (a használat, a nagyobb kijelző, a bővíthető tárhely), kétségtelen, hogy ár/érték arányban még mindig a Nexus 7 2013-as kiadása a király. Mivel mindkét tablet 80 ezer forint körüli áron kapható, ezért csak nagyon kevés olyan szituáció képzelhető el, mikor nem járunk jobban a Nexus 7-tel. Ez történik, ha egy gyártó túl jó termékkel rukkol elő, és saját magának állít megugorhatatlan konkurenciát... Minden más eszköztől függetlenül értékelve a MeMO Pad 8 egy „jó" osztályzatot érdemel: alkalmas arra, amire szánták, de igazi extrákat nem nyújt, és a szoftveres oldal finomhangolása is elkélne még, mert az akadozó menüket szívesen magunk mögött hagynánk egy 2013 őszén megjelent termék megvásárlásakor.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 4 mag, 1,6 GHz
- RAM: 1 GB
- Háttértár: 16 GB (bővíthető 64 GB-ig)
- Csatlakozók: 1 db microUSB; 1 db jack; 1 db microSD
- Kijelző: 8" IPS, 1280x800 natív felbontás
- Dimenziók: 212,4 x 127,4 x 10 mm
- Tömeg: 350 gramm
- Operációs rendszer: Android 4.2.2
- Hátlapi kamera: 5 MP
- Előlapi kamera: 1,2 MP
- Videofelvétel: 1080p
- GPS: van
- NFC: nincs
- Ár: 85.000 Ft körül

PC GURU INDEX 7.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SONY SMARTWATCH 2

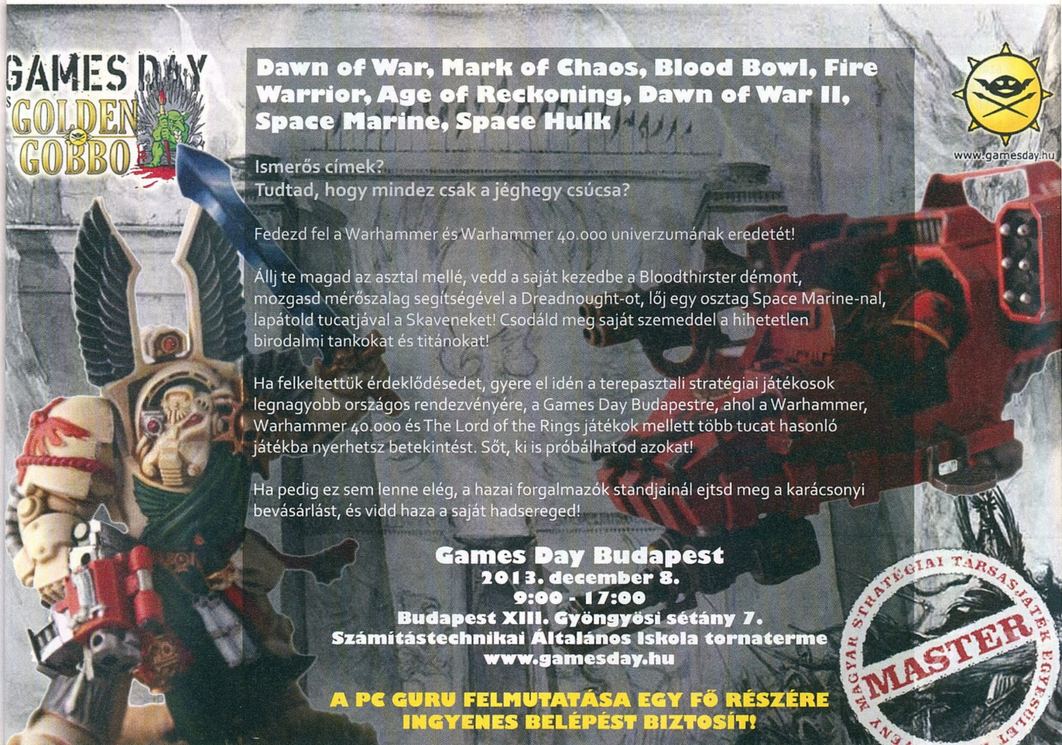
Kevesen tudják, de a most alakuló okosórapiac egyik nagy öregje a Sony, amely már 2010-ben előállt a telefonnal összeköthető, óraként hordható kiegészítővel, a LiveView-val (a 2006-os MBW-100-ról most inkább ne is beszéljünk). Ha így nézzük, a SmartWatch már a harmadik generációja az androidos okostelefonokhoz kapcsolódó óráiknak, így talán elvárható, hogy viszonylag kifinomult eszközt kapjunk kézhez a körülbelül 40 ezer forintért, amibe az SW2 kerül.

Az IP57-es vízálló óra többféle szíjjal is kapható, ezek közül mi egy fekete műanyag változatot kaptunk, de létezik fémből készült, valamivel elegánsabb kivitel is. A szíjak egyébként szabványosak, tehát elég egyszerűen besétálnunk egy órásboltba, ha elégedetlenek vagyunk a gyári megoldással, vagy csak valami változatosságra vágyunk. Az óratest egy 42×42 mm-es alapú és 9 mm vastag hasáb, ami így azért érezhetően nagyobb egy normál karóránál, szűkebb ingujj alá nem is fér be kényelmesen. A karcálló üveget körbeölelő fémes csík jól néz ki, az idei Xperia telefonokról ismerős fém bekapcsológomb viszont kissé nagyra sikeredett. Alul három, sajnos háttérvilágítás nélküli, az Androidról ismerős ikonú és funkciójú érintőgombot találunk, de a főszerep a középső, 220×176 pixeles LCD érintőkijelzőé. Ennek képe enyhén pixeles, de a feliratok kényelmesen olvashatók rajta, fotók megjelenítésére viszont nem ajánljuk. Nagy előnye például a Samsung Gearrel szemben, hogy transzreflektív, tehát háttérvilágítás nélkül is látható. Ezt ki is használja a készülék, az óra ugyanis állandóan látható rajta, a háttérvilágítás csak akkor aktiválódik, ha megnyomjuk a bekapcsológombot. Ennek köszönhetően az üzemidő sem rossz, mi 3-4 napig használtuk egyetlen feltöltéssel.

Mint a hasonló készülékek általában, a SmartWatch 2 önmagában nem sokat tud, a legtöbb funkciót egy okostelefonnal összekötve érhetjük el. Ez itt egy tetszőleges androidos telefont jelent, amely Bluetoothon keresztül kommunikál az órával (ha van benne NFC, a párosítás is megkönnyíthető). A Play áruházból letöltendő SmartWatch 2 alkalmazás (illetve ha nem Sony telefonnal használjuk, akkor a Smart Connect) szolgál a kezelésre és a szoftverek keresésére/telepítésére is. A folyamat egyszerű, gyors, a programok választéka is viszonylag bőséges, de egyelőre kevés az igazán hasznos közöttük – ráadásul a legtöbb még fizetős is. A fejlesztők nem igazán tolonganak a platformért, amit az is mutat, hogy a legjobb appok túlnyomó része a Sonytól érkezik. Segítségükkel értesülhetünk a leveleinkről, SMS-ekről, hívásokat fogadhatunk és utasíthatunk el, és így tovább. Mivel az SW2 nem rendelkezik mikrofonnal és hangszóróval, így az előbbi csak kihangosítva érdekes, az utóbbinál pedig választhatunk az előre elkészített elutasító üzenetek közül is. A különféle értesítésekről az óra rezgéssel tudósít bennünket, ami 1-2 másodperccel a telefonon való megjelenés után érkezik, a késleltetés tehát nem zavaró – az viszont igen, hogy az órán megnézett eseményt (például levelet) a telefon nem jelöli megtekintettként, tehát ott még egyszer rá kell pillantanunk, ha el akarjuk tüntetni a jelzést.

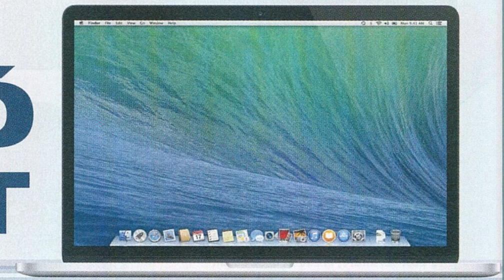
Eszköz: **okosóra**
Info: **www.sonymobile.com**
Ár: **40.000 Ft környékén**

PC GURU INDEX
7.2
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL



Apple Retina MacBook Pro 13"

CSÁBÍTÓ AJÁNLAT



[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] AZ APPLE OKTÓBER VÉGÉN FRISSÍTETT RETINA KIJELZŐS MACBOOK PRÓJA JÁRT NÁLUNK, AMELY NEMCSAK GYORSABB, HANEM OLCSÓBB IS LETT, RÁADÁSUL IMMÁRON KILENCÓRÁS ÜZEMIDŐT ÍGÉR.

Az őszi Apple sajtóeseményen a notebookokat illetően a fókusz a Retina kijelzős modelleken volt, melyek természetesen megkapták az Intel új processzorait, ezzel egy időben a második generációs Thunderbolt csatlakozót, valamint az iMac-nél korábban már megismert új 802.11ac szabványú villámgyors, vezeték nélküli hálózati kártyát is. A készülékek minimálisan vékonyabbak is lettek, de ez szemre alig észrevehető. Az i-re a pontot természetesen az árazás tette fel, ugyanis minden Retina kijelzős MacBook Prón 200 dollárt vágott az almás vállalat, amely nekünk, magyaroknak 70 ezres mínuszt jelent a korábbi árakhoz képest – ez egyben azt is jelenti, hogy mostantól a 13"-os belépőmodellt 400 ezer forintért lehet hazavinni.

AMI A SZEMNEK LÁTHATATLAN

A MacBookok tipikusan csendes noteszgépeknek számítanak egészen addig, amíg nem használjuk ki erejüket úgy igazán. Ezt a trendet az új Retina kijelzős 13"-os verzió is folytatja, azzal a különbséggel, hogy ezúttal a videokártyát mindenképpen terhelni kell ahhoz, hogy a ventilátor (amelyből a modellfrissítést követően már csak egy darab található) magasabb fordulatszámra kapcsoljon. Amennyiben ezt megtesszük, akkor elég hamar felhangosodik a készülék, ám ha csak a processzort dolgoztatjuk meg, akkor csendben marad – igaz, ennek az az ára, hogy a központi egység akár 95 fokig is fel tud melegedni. Az alsó burkolat kellemesen langyos lesz mindkét esetben, a billentyűzet felőli rész is főleg a kijelzőhöz közel kezd el melegedni – az igazán kritikus pont, szokás szerint, a zsanérnál van, ahol a meleg levegő távozik a gép belsejéből. Normál használat mellett egyébként 45-50 fok körüli hőmérsékletet mértünk, ami abszolút elfogadható, főleg, ha figyelembe vesszük a rendkívül alacsony zajszintet.

Nem lehet mondani, hogy az Apple megkönnyítette volna a mérnökök dolgát, hiszen ahhoz, hogy az elődnél gyorsabb grafikusrendszert tudjanak pakolni az új MacBook Próba, olyan processzort kellett választaniuk, amelyben valamelyik Iris grafikuskártya dolgozik. Mindezek mellett a korlátozott hely és a hosszú üzemidő miatt a kombinált fogyasztást amennyire csak lehet, alacsonyan kellett tartani, így esett a választás az Intel Core i5-4258U névre hallgató központi egységére, amely egy kétmagos, Hyper-Threading technológiával és Turbo Boost támogatással megáldott 2,4 (maximum 2,9) GHz-es CPU-t takar. A benne lévő videokártya az Iris Graphics 5100 nevet kapta és papíron jelentősen gyorsabb a leköszönő HD Graphics 4000-nél, viszont nagy testvérétől eltérően dedikált memóriával nem rendelkezik, így kénytelen a központi RAM-ból csipegetni.

Az új MacBook Próban már egy PCI-Express csatolófelülettel ellátott 128 GB-os SSD meghajtó került, melynek sebessége minden igényt kielégít, messze a leggyorsabb adattároló, amellyel valaha találkoztunk. Az új operációs rendszer a rendelkezésre álló helyből 22 GB-ot foglal, amelyben már benne van az iLife és az iWork programcsomag is, így nagyjából 100 GB-tal tudunk gazdálkodni, amely nem mondható soknak, lévén egy Diablo III rögtön elvisz közel 11-et, és akkor a képek, videók és zenék még sehol nincsenek.

Nem mehetünk el szó nélkül a sztereó hangszórók mellett sem, ugyanis ezek meglepően jóra sikerültek. Bár külön mélysugárzót nem kaptak, mégis hallható egy kevés az alsó tartományból, ráadásul se a hangerőre, se a hangtisztaságra nem lehet panasz.

LEHET PICIT VÉKONYABB?

Külsejét tekintve a MacBook Prók már jó ideje változatlanok, a Retina kijelzővel szerelt példányok is csupán annyi ismertetőjelet hordoznak magukon, hogy látványosan vékonyabbak, mint a hagyományos testvérmodelljeik. A frissítéssel újabb 50 grammot faragott a cég a modell tömegéből, így az új verzió már csak 1,57 kilót nyom a mérlegen. Természetesen – ahogy megszokhattuk – a teljes váz alumíniumból készült, rendkívül ellenálló és merev, a PC-s világban egyértelműen az üzleti gépek között lenne a helye. Nemcsak elegáns, de hálás anyag is az egy-egy tömbből kimart alumíniumburkolat, ugyanis alig látszik rajta a kosz, ráadásul könnyen takarítható, valamint az ujjlenyomatokat se igazán gyűjti. Az alsó és felső burkolatot a touchpad felőli részen továbbra is egy mágnes tartja össze lecsukás után, így a véletlen kinyílás esélye gyakorlatilag zéró.

A billentyűzet szerencsére nem szenvedte meg a készülék vékonyítását, így továbbra is az egyik legjobb, amelyhez mostanában szerencsénk volt. Érzésre viszont mintha kicsit magasabban lenne a nyomáspontja, mint a nem Retina kijelzővel szerelt modellek esetében. A háttérvilágítása ezúttal is 16 lépésben állítható, de ezt rábízhatjuk a környezeti fényérzékelőre is. A trackpad is maradt olyan szuper, mint volt, és külföldi kollégák szerint végre Windows alatt is viszonylag kényelmesen használható. Régóta nem járt nálunk Apple laptop, így először volt alkalmunk rácsodálkozni, mekkora változáson ment át a család az elmúlt egy-másfél év alatt. Van ugyanis két darab USB 3.0 portunk, nem kell vacakolnunk mindenféle, csak az Apple eszközökhöz használható átalakítókkal, ugyanis végre HDMI és Mini DisplayPort-képes Thunderbolt 2 csatlakozót is kapunk, utóbbiból rögtön kettőt. Az optikai be- és kimenetként is használható jack-aljzat mellett találunk egy SD kártyaolvasót, illetve egy mágneses aljzatot (MagSafe 2), amellyel a készüléket tölthetjük.

A 13,3"-os, 2560x1600-as felbontással büszkélkedő IPS panelről nem lehet igazán rosszat írni, hiszen majdhogynem bekalibrálva érkezik, így a

kijelzővel való ismerkedés abszolút sokkoló. A jó hír az, hogy amíg nagyobb fejlesztők által készített vagy natív Apple alkalmazásokat használunk, addig minden szép és jó, tényleg hihetetlen élmény használni egy olyan gépet, ahol gyakorlatilag nem látjuk a pixeleket – viszont van a mérlegnek egy másik oldala is, ez pedig főként a böngészést érinti. Amíg a betűket szépen megrajzolja nekünk a rendszer, és gyakorlatilag pontosan úgy látjuk, mint egy normál felbontással rendelkező gépen (csak ugye egyáltalán nem pixelesek), addig a képekkel jellemzően csak a baj van. Azoknál ugyanis az történik, hogy a rendszer felnagyítja őket, így homályosak, pixelesek lesznek. Természetesen az Apple által üzemeltetett oldalak ez alól kivételt képeznek, de a többi honlapon egyszerűen nincsen semmiféle lekérdezés arra vonatkozóan, hogy milyenek a felbontással és pixelsűrűséggel kapcsolatos körülmények. Szintén érdemes tudnunk, hogy a hagyományos kijelzővel szerelt modellekkel ellentétben, a Retina kijelzősöknél nem tudunk felbontást állítani, az minden esetben natív lesz, a rendszer csupán a nagyítás mértékével játszik, hogy elérje az 1024x600-nak, az 1280x800-nak, az 1440x900-nak, illetve az 1680x1050-nek tűnő felületeket. A nagyítás nélküli 2560x1600-as felbontás feladathoz, mondhatni, méltatlan volt egy olyan notebookhoz, amely 470 ezer forinttól indult. Az üzemidő állítólag már ott sem volt rossz, de a nem sokkal később frissített MacBook Air a maga 12 órájával egyszerűen egy másik dimenziót képviselt azok számára, akiknek tényleg fontos, hogy a készülék egy teljes napot kibírjon anélkül, hogy tölteni kellene.

Az októberi prezentáción viszont beérett egy olyan döntésekből és fejlesztésekből álló csomag, amely egyre közelebb hozza a márka termékeit ahhoz, hogy tényleges alternatívái legyenek egy windowsos notebooknak. Először is minden modell 70 ezer forinttal olcsóbb lett amellett, hogy megkapták az Intel új Haswell architektúráját az egyik legerősebb integrált grafikuskártyával, másrészt, amíg a Microsoft a fenekestül felforgatott Office licenceléssel volt elfoglalva, addig az Apple – a jóval egyszerűbb – iWork irodai csomagot egész egyszerűen ingyen odaadta a leendő tulajdonosoknak, ezzel is spórolva nekik további forintokat. Ez utóbbi lépés persze önmagában még nem váltja meg a világot, ahhoz kellett az az operációs rendszer (Maverick), amely külsejében alig újult meg, viszont a motorháztető

TÉNY, HOGY EGY MACBOOK PRO NEM OLCSÓ MULATSÁG, DE AZ ÚJ SZÉRIA 13 COLOS VERZIÓJA TÉNYLEG MEGÉRI AZT AZ PÉNZT, AMIT AZ APPLE ELKÉR ÉRTE

csupán Windows alatt érhető el – mi ezt ugyanakkor nem érezzük akkora hátránynak, hiszen itt már olvashatatlanul picivé válnak a betűk. Játékok szempontjából Windows alatt biztos, hogy nincs gond ezzel az extrém felbontással, Mac OSX esetében viszont nem egy olyan alkalmazásba belefutottunk, ahol egész furcsa felbontásokkal riogattak minket. Az asztallal ellentétben 3D-s alkalmazások esetében az okos átméretezés sajnos nem játszik, így ott kénytelenek vagyunk elviselni a natív felbontástól való eltérés esetén jelentkező homályosodást.

TÉNYLEG BÍRJA...?

Elérkeztünk a legfontosabb részhez, amely nem más, mint az üzemidő. Már említettük, hogy a 71,6 Wh-s telep nagyon combosnak tekinthető a 13"-os notebookok között (igaz, az előző modellben még ennél is erősebb, 74 Wh-s példány volt). Az Apple kilencórás wifis böngészéssel és szintén kilencórás HD felbontású filmnézéssel reklámozza a készüléket, melyekhez hozzátartozik, hogy előbbi esetében a fényerő 50%-on, utóbbinál 75%-on volt a saját méréseik során. Nos, az a helyzet, hogy ha tényleg alig nyúlunk a géphez, akkor minimális fényerőn a készülék nem kevesebb mint 22 órát ment egyetlen feltöltéssel. Bár tény, hogy a valós felhasználáshoz nem sok köze van egy ilyen mérésnek, ettől függetlenül is bámulatos eredmény, és előrevetítette azt, hogy mire számíthatunk a további teszteknél. A VLC videolejátszóval könnyedén le tudtuk mérni, mennyi igaz abból, amit az Apple a vásárlók felé kommunikál. Mi egy full HD filmet használtunk, a 75 helyett 100%-os fényerőn teszteltünk, és ilyen körülmények között a közel hatórás eredmény mindenképpen megsüvegelendő. Még maximális terhelés mellett is közel két órát kibírt a készülék egyetlen feltöltéssel, amely szintén nem rossz eredmény. Úgy néz ki tehát, hogy az 50%-os fényerőn való böngészés valóban kivitelezhetőnek tűnik 9 órán keresztül, amely komoly fegyvertény.

KIHAGYHATATLAN?

Az év elején megújult Retina kijelzős MacBook Pro fantasztikus gép volt, de a benne lévő integrált grafikuskártya egyszerűen nem tudott felnőni a alatt úgy néz ki, tényleg komoly változásokat kapott, és ez nemcsak a mindennapos használatban, de a bámulatos üzemidőn is tetten érhető.

A nagyfelbontású IPS kijelző az egyik legjobb, amit ma noteszgépekbe tenni lehet, a billentyűzet-trackpad páros remek társ a mindennapok során, végre a csatlakozók számát és típusát sem érheti kritika. Hacsak nem fogjuk komolyabb munkára a készüléket, a zajszint is nevetségesen alacsony (ha igen, akkor viszont meglehetősen magas), miközben bár képes melegedni, olyan mértékű veszélyt nem jelent a zsanér körüli terület, mint jelentett az előző modellek esetében. A hangszórók, ha nem is hibátlanok, de notebookhoz mérten rendkívül jól szólnak, az üzemidőt pedig tényleg csak méltatni lehet.

NEM MINDEN ARANY, AMI APPLE

Van viszont a mérlegnek egy másik oldala is, amely ha nem is jelentősen, de mindenképpen árnyalja az abszolút pozitív összképet. Bármennyire csodaszép a Retina kijelző képe, bizony böngészés során nem mindig fogjuk tudni maradéktalanul élvezni az extrém magas felbontás előnyeit, akárcsak azoknál az alkalmazásoknál, amelyeket nem készítettek fel a magas ppi-vel (pixel per inch) rendelkező panelek használatára.

Mindent figyelembe véve mégis elmondható, hogy a legújabb Retina kijelzős MacBook Pro egy rendkívül jó ajánlat a piacon, és azt kell mondanunk, hogy a hasonló minőséget és értéket képviselő windowsos notebookok az árcsökkentés után már nem olcsóbbak annyival, hogy rögtön legyintsünk a kaliforniai vállalat készülékére. A garanciakiterjesztés, az alapmodelltől való eltérés, illetve a memória upgrade (2013 végén 4 GB RAM?) viszont továbbra is horrorisztikus többletköltséggel jár – egyszer talán ezen a téren is látunk majd némi változást.

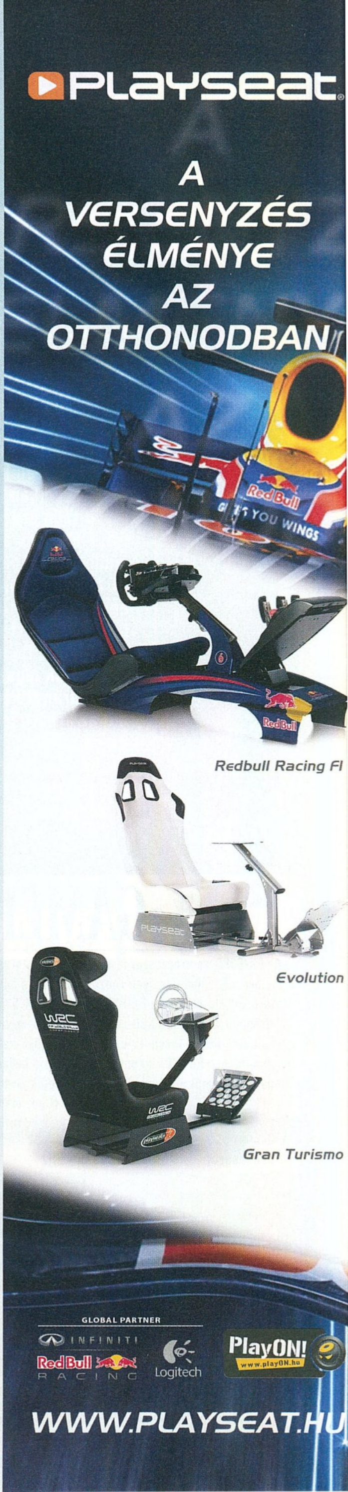
PC GURU INDEX

9.4

NEM AJÁNLJUK

MEGFONTOLANDÓ

JÓ VÉTEL



ÁLOMPC

GURU

GÉPBŐVÍTÉS AJÁNDÉKBA

November közepén már nagyjából minden a boltok polcaira került a karácsonyi kínálatból, így meg lehet kezdeni a tervezgetést és a kívánságlisták írását. A processzorok piacán kicsi a mozgás, ezzel szemben a videokártyáknál annál több érdekességre figyeltünk fel. Először is a régebbi Radeon modellek, például a HD7950 és HD7870, valamint a GTX 660 Ti egyszerűen eltűntek, és már csak pár, túlárazott példánnyal találkozhatunk. De ne bánkódjunk, az új kártyák legalább ilyen jó ár/érték arányt képviselnek, ráadásul dúl az árharc is. Az SSD-k piacán nincs nagy mozgás, ennek ellenére, ha nem tudjátok, mit kérjetek gépetekbe karácsonyra, mi egy ilyen meghajtót javaslunk.

BASIC

A drágább memórián már fel sem akadunk, ellenben a HD7790-nek is emelkedett az ára egy kicsit, ami azért meglepő. Persze már ebben a kategóriában is érkeznek az újabb modellek, ezért hamarosan megoldódik ez a pillanatnyi áringadozás. A házat, tápot és alaplapot még nem cseréltük a Basic konfignál, de a következő hónapban valami újdonsággal készülünk – persze csak akkor, ha az árak is maradnak vagy csökkennek. Ha a 120 ezer forintos lélektani határt az ünnepekre való tekintettel ki tudjuk tolni 10-20 ezer forinttal, válasszunk SSD-t vagy erősebb VGA-t (pl. Radeon R9 270X).

Alaplap	MSI B85M-E45	18.700 Ft
Processzor	Intel Pentium G3430	22.200 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Kingston 2 GB DDR3-1600MHz	12.500 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon HD7790 2 GB	35.100 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.000 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	M-Tech FM12A-BK	5.100 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.000 Ft
Összesen		122.000 Ft

GAMER

Az FX-6300-as processzor lassan háttérbe szorul a középkategóriában, ám egyelőre még mindig nagyon vonzó áron lehet a miénk, ezért maradtunk ennél. Határozott előrelépés az FX-8320 lenne (az FX-6350 nem), de az még 10 ezerrel drágább. Ezt inkább SSD-re, nagyobb HDD-re vagy erősebb VGA-ra költsük. Sajnos a GTX 660 Ti kikopott, ezért az alig 4-5%-kal lassabb, de 10 ezer forinttal olcsóbb Radeon R9 270X-et választottuk. Ha a GeForce árak így csökkennek, 1-2 hónap múlva már inkább a GTX 760-at fogjuk javasolni, ami érezhető teljesítménynövekedést hoz majd.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	23.400 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	26.700 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	6.300 Ft
Memória	8 GB Crucial DDR3-1600 KIT	19.500 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	56.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.000 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	12.900 Ft
Összesen		174.200 Ft

ULTRA

Amíg a Haswellt nem váltja le az Intel, a 4670K kiváló processzor lesz minden feladatra, ráadásul most pár ezer forinttal olcsóbb is, mint az előző hónapban. Ha nem szeretnénk tuningolni gépünket, talán a „K" nélküli modell is megteszi, és egy olcsóbb, de csendes hűtés is elegendő. Amit itt megspórolunk, azt érdemes mondjuk az SSD-be ölni – már elérhető áron kapunk Samsung SSD 840 EVO 500/750 GB-os modelleket. A házon is változtattunk, mert a Corsair 200R kikopott, utódja pedig egyelőre drága. A Fractal Design Core 3000 jó választás, ráadásul USB 3.0-s, hűtése kiváló, ahogy a kábelelvezetése és szerelhetősége is ötcsillagos.

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	41.900 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	57.100 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.800 Ft
Memória	8 GB Crucial DDR3-1600 KIT	19.500 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	87.200 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	21.200 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	41.900 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	18.900 Ft
Összesen		323.100 Ft

SSD

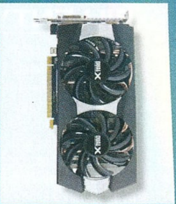
Nem lennénk a Samsung konkurenseinek a helyében – nagyon nehéz ár/érték arányban felvenni a versenyt a 840 EVO modellekkel. Noha ezek tudvalevőleg TLC nand flasht használnak, ennek ellenére megbízhatóak és gyorsak is. Az OCZ kiváló alternatíva lenne, de még drágák az új modelljei, ezért legközelebb a Samsunghoz a Kingston áll. A V300 vonzóan olcsó, de érdemes inkább a KC300-as modellt választani, ami némileg jobb teljesítményt nyújt. Ha pedig Samsung, és szeretnénk egy meghajtóval megoldani a tárolást, már 100 ezer forint alatt miénk lehet az 500 GB-os modell, vagy vehetünk két darab 250 GB-osat is, amiket például RAID-be köthetünk.

AJÁNLATUNK	KINGSTON SSDNOW KC300 120 GB	27.900 FT
ALTERNATÍVA	SAMSUNG SSD 840 EVO 250 GB	41.900 FT

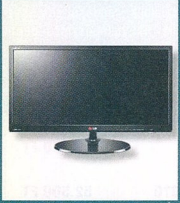
VGA

Az új Radeonok érkezésére válaszul az NVIDIA agresszíven csökkentette árait, így a GTX 770 – ami mellesleg egy nagyon-nagyon erős és jó kártya – máris 15-20 ezer forinttal olcsóbb lett. 90 ezer forint alatt egyszerűen a legjobb vétel. De az AMD-t sem kell félteni, mert az R9 280X ára is csökkent, R9 270X-et pedig már 56 ezer forintért is kapunk. Az új csúcsmodell az R9 290X, amit mi kifejezetten csak EyeFinityhez ajánlunk, mert egy monitorhoz túl erős. Aki 50 ezer forint alatt keres kártyát, jól nézzen körül, mert még elcsíphet egy filléres HD7870-et, vagy 35 ezer forint körüli HD7850-et is (GDDR5-tel). Persze már itt is érdemesebb a 2 GB-os modelleket választani.

AJÁNLATUNK	SAPPHIRE R9 270X 2GB OC	56.000 FT
ALTERNATÍVA	MSI TWIN FORCE GTX 770 2 GB OC	87.200 FT



MONITOR



A monitoroknál viszonylag kevés a mozgás, de érdekes, hogy egyre több felhasználó igényli a prémiumszolgáltatásokat. Ezt sok gyártó megpróbálja elintézni az MHL-kompatibilitással, ami nem rossz, de hasznosabb az USB 3.0 elosztó vagy a tévétuner. Ez utóbbival találkozhatunk például az LG AH-IPS monitorainál is, ráadásul CI foglalat is található ezekben a modellekben, így nézhetjük az előfizetéses, HD adókat is. Persze a vékonyság és a kecses formák előrevetítik azt is, hogy milyen hangminőséget várhatunk (ne számítsunk túl sok jóra). Szerencsére a HDMI bemenet mellett analóg hangkimenetet is találunk a monitorok döntő többségénél.

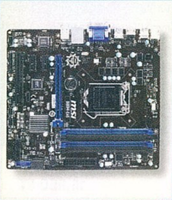
AJÁNLATUNK	LG 27MA53D-PZ	85.200 FT
ALTERNATÍVA	SAMSUNG S24C570HL	57.900 FT

MEREVLEMEZ

Biztos sokan kiszúrták, hogy a 2 TB-os, Green (értsd: lassú) merevlemezek végre-valahára megközelítették a 20 ezer forintos álomhatárt. Novemberi hír, hogy megjelentek a 6 TB-os csúcsmodellek is, ezért várhatóan jövőre tovább csökken a nagy kapacitású merevlemezek ára, és hamarosan 3-4 TB-os, akár 7200 rpm-es HDD-t is választhatunk 20-30 ezer forint magasságában. Aki notebookba keres nagyobb kapacitású háttértárat, de a HDD-t lassúnak, az SSD-t pedig drágának tálálja, nézzen szét a hibrid tárolók között is. A 8 GB nand flashsel szerelt modellek nem különösebben drágák, és érezhetően felgyorsítják az általános gépindítást, valamint a programok betöltését.

AJÁNLATUNK	WD CAVIAR BLUE 1 TB	15.000 FT
ALTERNATÍVA	WD CAVIAR GREEN 3 TB	29.900 FT

ALAPLAP



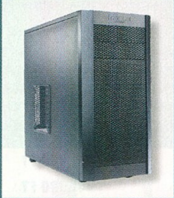
Az asztali számítógépek zsugorításához igazodva egyre több mini-ITX modell jelenik meg a piacon mindenféle chipkészlettel, például az AMD oldalon az FM2+-os modelleknél már A88-ra épülő alaplapokat is találunk. Intel LGA1150 foglalat mellett az ilyen kis lapokon bőven elegendő a B85-ös alaplapi chip, ami kellő számú SATA6G és USB 3.0 csatlakozást kínál, valamint a pénztárcánkat sem terheli meg annyira. Ha már alaplapra vadásztok, akkor érdemes külön figyelmet szentelni a hangkodeknek, mert néhány olcsóbb modellen még elavult, régi kodekchipet és filléres áramkört használnak. Ugyancsak megér némi extra ráfizetést egy jobb LAN vezérlő.

AJÁNLATUNK	MSI B85M-E45	18.700 FT
ALTERNATÍVA	ASROCK FM2A88M EXTREME4+	18.900 FT

TÁPEGYSÉG

Szerencsére egy jó ideje már leáldozott a minősíthetetlenül rossz, a komponenseket szétégető tápegységeknek, ettől függetlenül továbbra is érdemes a márkás példányokat választani az olcsó, névtelen modellekkel szemben. Egy átlagos játékosgéphez 8-10 ezer forint lesz a tápegység, amiből az iArena egy kifejezetten jó választás. Ha mellette voksoltok, akkor mindenképpen figyeljetek az S8-as jelölésre, ami azt mutatja, hogy a tápnak kellően nagy a hatékonysága. Az erősebb, akár SLI/CrossFireX-es gépekhez viszont már minimum 600 wattos tápegység javasolt, és az ilyen erőművek esetében mi továbbra is a Corsair CX600-hoz ragaszkodunk.

AJÁNLATUNK	CHIEFTEC IARENA 450W S8	9.000 FT
ALTERNATÍVA	CORSAIR BUILDER SERIES CX600 V2	18.900 FT



SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Az asztali számítógépek (hála istennek) végleg szakítottak a bézs színnel és az unalmas dizájnnal, ám a változást minden egyes gyártó másképp álmodta meg – emiatt olyan fojtogatóan nagy a kínálat. Ha normál ATX-ben gondolkodunk, a Fractal Design Core 3000-es háza jó választás, mert a kiváló hűtés mellett gondoltak a kábelek normális elvezetésére és a szerelhető meghajtófiókokra is, továbbá a CPU-hűtőt az alaplap kiszerelése nélkül cserélhetjük. A másik ház kifejezetten azoknak ajánlott, akik erős játék-PC-t szeretnének minél kisebb méretben. Az Elite 130-as házba belezsúfolhatunk egy csúcskonfigot is akár, amihez normálméretű ATX tápegységet használhatunk.

AJÁNLATUNK	FRACTAL DESIGN CORE 3000	18.200 FT
ALTERNATÍVA	COOLER MASTER ELITE 130	12.700 FT

BILLENTYŰZET

Egy komplett gép összeállítása után gyerekjátéknak tűnhet a megfelelő billentyűzet kiválasztása, pedig a felfoghatatlanul nagy kínálatban rengeteg a rossz, vagy éppen a túlárazott termék, és sokszor még kipróbálni sem tudjuk a nekünk tetsző tasztatúrát vásárlás előtt. A 25-50 ezer forintos, mechanikus billentyűzetek nagyon jók, de nem feltétlenül érik meg azt a pénzt, amit kérnek értük. Belépőszinten egy Genius G235-tel már boldogok leszünk, és a kialakítása sem teljesen hétköznapi, hiszen a WASD gombok „menő", piros színben pompáznak. Egy fokkal komolyabb a Logitech legkisebb játékos billentyűzete, ami már háttérvilágítást és makrózható gombokat is kapott, ám ennek ellenére nem kell bankot rabolnunk hozzá.

AJÁNLATUNK	
LOGITECH G105	8.700 FT
ALTERNATÍVA	
GENIUS KB-G235	3.000 FT

EGÉR

Ahány ember, annyiféle egérre lenne szükség a piacon, és úgy tűnik, a gyártók ezt igyekeznek is teljesíteni. Ti azért ne dőljetek be a kínálatnak – rengeteg a hulladék, amik nemhogy játékra, de még általános használatra sem jók. 1-2 ezer forintért egyszerűen nem kapunk jó egeret, így az árlista első 6-800 helyezettje ki is esik. A Gigabyte M6800 nem rossz választás, optikai érzékelője megbízható, és még extra gombokat is kapunk. Ha hajlandók vagyunk áldozni egy jó játékos egérre, a Logitech, Razer, Roccat és ehhez hasonló márkák között nézzünk szét, azt pedig nekünk kell eldöntenünk, melyik extrák a leghasznosabbak. Mi a Logitech G500s átkapcsolható görgőjét, valamint a Razer Naga Hexet, a tökéletes RPG/MOBA egeret kedveltük leginkább.

AJÁNLATUNK	
GIGABYTE M6800	3.100 FT
ALTERNATÍVA	
RAZER NAGA HEX	21.000 FT

PROCESSZOR

Általános felhasználás mellett a két legnépszerűbb platform, az Intel LGA1150 és az AMD AM3+ tökéletesen elegendő egy asztali számítógépbe. Ezekbe a foglalatokba a nagyon olcsó és gyenge, de alacsony fogyasztású CPU-któl kezdve a csúcsmodellekig mindenféle típus közül bátran válogathatunk. Ha kifejezetten gazdaságos, alacsony fogyasztású és csendes gépet építünk, figyeljünk a betűkódokra is. Az Intel Core i processzoroknál alacsony fogyasztású, kevésbé melegedő, ám a normál modellnél alig lassabb CPU-kat is találunk, ráadásul sok esetben a felár minimális. Aki belépőszintű gépet építene, az AMD FM2 (vagyis már FM2+) platformját válassza, ahol az A8/A10-es APU-k kiváló megoldások ár/teljesítmény tekintetében.

AJÁNLATUNK	
AMD FX-8320	38.000 FT
ALTERNATÍVA	
INTEL CORE I5-4670	52.500 FT

KÜLSŐ HDD

Igazi igáslovak a külső HDD-k, amiknél igazából a kapacitás számít, hiszen minél több adatunkat szeretnénk hordozható állapotba hozni, a kisebb méretű fájlokhoz pedig úgyis online felhőszolgáltatásokat használunk már. Ha kifejezetten a hordozás, a mobilitás a lényeg, 2,5 colos, USB 3.0-s tárolóban gondolkodjunk. Ha az otthoni gépről, notebookról szeretnénk biztonsági mentést készíteni, plusz a HDD-t okos tévénkre kötve filmeket, zenét lejátszani, a 3,5 colos, külön tápegységgel szerelt példányokat érdemes közelebbről szemügyre venni. A 2,5 colos mezőnyben 22 ezer forintnál indulnak az 1 TB-os modellek, de itt érdemes ráfizetni a strapabíró kivitelre (pl. Freecom Tough Drive 3.0). 3,5 colos tárolóból válasszunk minimum 3 TB-osat, vagy nézzünk szét a NAS-ok között.

AJÁNLATUNK	FREECOM TOUGH DRIVE 3.0 1 TB	27.100 FT
ALTERNATÍVA	WD MY BOOK ESSENTIAL 3.0 3 TB	38.000 FT

HEADSET

Nem egyszerű otthoni játékra megfelelő fülest választani, hiszen ahogy a billentyűzetek esetében, itt sem tudunk minden típust kipróbálni. A hangminőség, mikrofon és extrák mellett ugyanennyire (ha nem még inkább) fontos a kényelem, mert játék és munka esetén a headsetünket akár napi több órát is viseljük. Belépőszinten 3-5 ezer forintért már tisztességes megoldásokat kapunk, de itt érdemes elgondolkodni azon, hogy inkább egy jó fülhallgatót választunk, és használjuk mellé a webkamera vagy a PC mikrofonját. A játékos headsetek közül a PC Guruban is tesztelt ASUS Echelon és a Razer Electra jó választás, és 20 ezer forint alatt megkapjuk őket.

AJÁNLATUNK	CREATIVE GAMING HEADSET HS-450	6.100 FT
ALTERNATÍVA	RAZER ELECTRA	16.900 FT

ROUTER

Manapság, amikor már mindent online intézünk, és nagyjából minden eszközünk a netre kapcsolódik, fontos, hogy milyen helyi hálózatot használunk. Ennek központi eleménél, a routernél ne spóroljunk. A zsinóros kapcsolat még mindig a legmegbízhatóbb és leggyorsabb, ahol csakis gigabites LAN-t válasszunk. Wifinél már kapható az ac szabvány, de ezt még kevés kliens támogatja, így a 300 Mb/s-os N-es router is elegendő, viszont túl sokat ne várjunk hatótávban – jobban járunk, ha egy (vagy több) extra access pointtal oldjuk meg a lakás teljes lefedettségét. Ha 100 Mb/s feletti netelérésünk van, mindenképpen drágább, erősebb, gyorsabb routert válasszunk, aminél a WAN port is gigabites.

AJÁNLATUNK	NETGEAR JNR3000	13.400 FT
ALTERNATÍVA	ASUS RT-N66U	39.900 FT

ULTRABOOK

Az ultrabook nevet az Intel kreálta, és gyakorlatilag a korábbi ultrahordozható kategória adott feltételeknek megfelelő tagjait nevezhetjük így. A windowsos világ „MacBook Air"-jei azoknak készülnek, akik rengeteget utaznak, és eközben sokat dolgoznak noteszgépeiken, így nagyon vékony, hosszú üzemidejű, de azért viszonylag nagy teljesítményű masinákat találunk itt, a felsőbb kategóriában már prémium dizájnnal és kivitelezéssel. Ezeknél a gépeknél az alapfelszereltség részét képezi általában az ultraalacsony fogyasztású CPU és sokszor az SSD is, így az árak nem alacsonyak, miközben a csatlakozási lehetőségek sokszor korlátozottak a kevés fizikai hely miatt.

AJÁNLATUNK	ACER ASPIRE S3-391	230.000 FT
ALTERNATÍVA	ACER ASPIRE S7-392	550.000 FT

NOTEBOOK

Bár mindenki a PC halálát hirdeti, a hagyományos számítógépeket még mindig sokan keresik, legfeljebb az eladások növekedése lassult le alaposan. Aki mégis ilyet vesz, az általában notebookokat szeretne, hiszen ezek kisebb helyet igényelnek és kevesebbet fogyasztanak az asztali változatoknál. A mindennapi felhasználóknak ma ajánlható gép tipikusan 15,6"-os kijelzővel rendelkezik, harmadik generációs Intel Core i3 vagy i processzorra épül, és 4 GB memóriával szerelték fel. Ezzel a hardverrel már a napi feladatokkal könnyedén boldogul a gép, de túl sokat sem kell fizetnünk értük. A negyedik generációs (Haswell) CPU-k előnyei ebben a szegmensben még nem elég kézzelfoghatók ahhoz, hogy ragaszkodjunk hozzájuk, jobban megéri egy SSD-re tartalékolni a pénzt.

AJÁNLATUNK	LENOVO IDEAPAD B590	105.000 FT
ALTERNATÍVA	TOSHIBA SATELLITE L50-A-10W	210.000 FT

GAMER NOTEBOOK

Játékra, ha lehet, mi inkább az asztali gépeket ajánljuk (jobb hűtés, nagyobb teljesítmény, kedvezőbb ár, ráadásul tuningolható), de előfordulhat, hogy valakinek mégis kényelmesebb egy hordozható noteszgép. Számukra itthon elsősorban az ASUS, a Dell és a Toshiba kínálatában találunk dedikált gaming-noteszeket, amelyek nemcsak teljesítményben, de dizájnban is illeszkednek a célközönség igényeihez. Amire figyeljünk, hogy a csúcsteljesítményű processzor és még inkább csúcsteljesítményű grafika mellett a háttértár is elég gyors legyen – ez természetesen egy nagyobb méretű SSD vagy egy SSD és egy HDD kombinációját jelenti. A kényelmes játékhoz nem árt még a nagyobb méretű kijelző sem (a hordozhatóságot úgysem rontja tovább számottevően), minél magasabb felbontással.

AJÁNLATUNK	ACER V3-772G	370.000 FT
ALTERNATÍVA	ASUS ROG G750JX	690.000 FT

OKOSTELEFON

Az utóbbi 1-2 év, és várhatóan a következő pár is még az okostelefonok éve lesz – és ez így marad a táblagépek, okosórák és hasonló eszközök hódítása ellenére is. A fejlődés idén gyorsult fel igazán, a Full HD kijelző, a négymagos processzor és a 2 GB RAM már egyáltalán nem a csúcsmodellek kiváltsága, jövőre pedig a 4K-s képernyőkre, nyolcmagos, 64 bites processzorokra és persze mindenféle különleges extrára is felkészülhetünk. A képernyők mérete óriási tempóban növekedett egyelőre 5" környékéig (a lassan külön kategóriát jelentő phableteknél még ennél is nagyobbakkal találkozhatunk), de ez valószínűleg számottevően nem nő már. Örömteli hír, hogy a gyártók felismerték: a csúcsmodellek kisebb kijelzős változataira is sok vevő vár.

AJÁNLATUNK	SONY XPERIA SP	70.000 FT
ALTERNATÍVA	LG G2	190.000 FT

TABLET (7")

Ha a telefon képernyőjének mérete nem elég a netezésre, filmnézésre, akkor kiváló választás egy 7-8"-os táblagép, amit még viszonylag könnyen magunkkal tudunk vinni, esetleg egy kézzel is meg tudjuk fogni, ráadásul (jó esetben, illetve ha nem a legfelszereltebb Apple terméket választjuk) az ára sem terheli meg túlzottan a pénztárcánkat. A kategóriában öldöklő a verseny, rengeteg olcsó távol-keleti termék versenyez a nagyobb márkákkal. Mi, hasonlóan a nagyobb képernyős változatokhoz, itt is maradnánk az utóbbiaknál, nemcsak a jobb garancia miatt, hanem a várható támogatás okán is – nem árt, ha a következő években érkező új OS verziók a mi készülékeinkre is megérkeznek, nem igaz?

AJÁNLATUNK	NEXUS 7	85.000 FT
ALTERNATÍVA	IPAD MINI 2 64 GB LTE	219.000 FT

TABLET (10")

A táblagépeknél a nagyobb méret lassan visszaszorulóban van az átalakítható (angolul convertible) készülékek rovására – az ilyen modellek vásárlói ugyanis sokszor igénylik a billentyűzetet is a munkához, erre pedig még mindig a Windows világa a legalkalmasabb. Bár az idén októberben bemutatott új iPad Air megjelenése komolyan feldobta a kategóriát, az eladási adatok alapján (teljesen érthető módon) egyre többen vágynak inkább a kisebb, 7-8 colos modellekre. Mindezek ellenére azért a nagy képernyők rajongóinak sem kell elkeseredni, hiszen sok kiváló modellt találunk ebben a méretkategóriában is, bár tény, hogy az Androidot favorizáló felhasználók számára jóval nagyobb a választék.

AJÁNLATUNK	ASUS MEMO PAD FHD 10	100.000 FT
ALTERNATÍVA	IPAD AIR 64 GB WIFI	210.000 FT

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves PC Guru! Régóta figyelemmel kísérem a YouTube-os munkásságotokat, gratulálok hozzá, nagyon jó. Számítógép-fejlesztés terén szeretnék érdeklődni. Játékra használom leggyakrabban. Mi a véleményetek erről a konfigurációról? Milyennek számít most 2013-ban, és a mai játékok hogyan mennének rajta? Corsair Vengeance DDR3-RAM 8GB, ASUS B85M-E alaplap, Intel Core i5-4670K 3.40GHz 1150 BOX, Radeon HD 7770 1GB DDR5
Előre is köszönöm a választ.

Kedves Dani!
Ez egy erős középkategóriás gépnek számít, kivéve a videokártyát, amely inkább a középkategória alsó részében található, és tekintettel arra, hogy a játékok sebességének egyik meghatározó komponense, én kicsit változtatnék a pénzelosztási arányokon, hogy beleférjen egy erősebb VGA a keretbe. Kiváló processzor a Core i5-4670K, viszont majdnem ennyire remek az alig lassabb i5-4570, amely nagyságrendileg 10 ezer forinttal olcsóbb. Ezt a pénzt hozzácsapnám a HD7770 árához, és vennék helyette egy HD 7850-et, amely ugyan 15 ezer forinttal drágább, de azt az 5 ezer forint pluszbefektetést megéri a dolog.

VIDEOKÁRTYA-CSERE

Kedves PC Guru!
Azért írok, mert videokártyát szeretnék cserélni. Itt vannak a gépem adatai:

- Alaplap: MSI H61M-P31 (G3)
- Videokártya: Asus nVidia GeForce GT 610 Silent 2 GB
- Processzor: Intel Pentium Dual Core 3GHz
- RAM: 2 db 2 GB Kingston 1066MHz DDR3
- Processzorhűtő: Hyper TX3 EVO
- Ház: Cooler Master Elite 241
- Táp: 500 W-os, sajnos mást nem tudok róla (azonkívül, hogy cserére szorul szerintem)

Amennyit rászánnék, az 70.000 Ft körül van (ha kell táp), amúgy minél olcsóbban szeretném megúszni. Én lehetőleg MSI-re gondoltam, azon belül egy MSI N650TI Boost Twinfrozr OC videokártyára. Először is nem tudom, hogy passzol-e az alaplapba és a táp is jó-e hozzá. Amitől a legjobban félek, hogy be se fog férni a gépházba. Szóval válaszotokat előre köszönöm, és remélem nem hagytam ki semmit.

Kedves Dominik! A házba biztosan be fog férni, kár aggódni. Figyelembe véve viszont az általad kiszemelt videokártya jelenlegi árát, én vagy egy olcsóbb GTX 650Ti Boost változatot vennék (nem ragaszkodnék ennyire az MSI-hez) vagy inkább a GTX 660-ak között néznék szét, ugyanis már azokból is elég sokat meg lehet venni 50 ezer forint alatt. A tápegység teljesítménye nem hiszem, hogy kevés lenne, bár ez nyilván modell függvénye, viszont hacsak nem produkált valami furcsa jelenséget a közelmúltban, én nem dobnám ki rögtön a kukába. Ami a csatlakozókat illeti, általában van Molex - PCI-e átalakító a VGA-khoz (ha nincs, pár száz forintos tétel), de hacsak nem 5 évnél régebbi a tápod, nem lesz vele ilyenfajta gond.

ÚJ GÉP VÁSÁRLÁSA

Kedves Hardvermentőöv rovat!
A tanácsodat kérem PC vásárlás ügyében. A cél az, hogy a mai és jövőbeli játékok is minimum alacsony, de lehetőleg közepes grafikai beállításokon fussanak.
Amit kinéztem az eddig ez:

- Alaplap: Gigabyte B85M-D3H
- Processzor: Intel Core i5-4430
- Memória: Kingston DDR3 1600MHz 4GB HyperX XMP BLU CL9 (2X)
- Videokártya: Sapphire R7 260X OC 2GB GDDR5
- Merevlemez: Seagate 1TB 7200RPM SATA-III 64MB
- Tápegység: Chieftec Smart GPS-550A8
- Ház: Asus TA-7B1 MIDI Fekete
- Optikai meghajtó: Samsung SH-118AB/BEBE
- DVD-olvasó SATA

Ez így 166 ezerre jött ki, és nagyjából ebben az árkategóriában kellene maradni. Ha bármit megváltoztatnál, akkor szívesen meghallgatom a javaslatot. A válaszodat előre is köszönöm!

Kedves Attila! Alapvetően jól eltaláltad az arányokat, a videokártya és a processzor kellemes összhangban van egymással, sőt, a CPU egy kicsivel erősebb VGA-t is gond nélkül ki tudna szolgálni. Én nem nagyon változtatnék rajta, a tápegység ugyan a Chieftec belépő szériájába tartozik, ettől függetlenül nem hiszem, hogy gondod lenne vele.

GÉPVÁSÁRLÁS

Helló! Szeretnék venni egy gépet, ami képes futtatni a Skyrimet maximum beállításon, vagy ahhoz közelin, természetesen folyékonyan. Ezenkívül az érdekelne, hogy az alább leírt gép képes-e futtatni a Heroes 6-ot, a Guild Wars 2-t, az Assassins Creed 4: Black Flaget és a Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Full Burstöt lehetőleg szépen.
Az általam választott gép adatai:

- Processzor: Intel Core i5-4570S 3.6GHz turbo, 4 magos, 4. generációs
- Alaplap: Asus B85M-G
- RAM: 8 GB Kingston HyperX 1600 Hz DDR3
- VGA: nVidia GeForce GTX 650 2GB DDR5
- Cooler Master Elite Knight ház, 500W tápegység

Ezt a konfigurációt 160.000 Ft-ért lehetne megvenni azon az oldalon, ahol láttam. De ha tudtok jobb gépet 160.000 Ft-ért, akkor leírnátok ide, hogy mire gondoltatok ezek helyett? Válaszotokat előre is köszönöm! Az újság nagyon menő. Minden hónapban megveszem. Hű olvasótok: GBEN

Kedves Bence! A Skyrim maximális részletesség mellett szépen fog futni, bár lehet, hogy bizonyos részeknél egy picit belassul majd a játékmenet, de játszhatatlan értékekre semmiképpen nem kell számítanod, ez biztos. Ha belefér a keretbe, akkor én mindenképpen a GTX 650Ti Boost változatot javasolnám (akár 1 GB VRAM-mal is), bőven megéri a pár ezer forintos felárat a sima GTX 650-hez képest. Sőt, azt is hozzáteszem, hogy a GTX 650-ből nem sok értelmét látom a 2 GB-os verziónak, hiszen teljesítményben nagyon ritkán nyújt többet, mint az 1 GB-os verzió, ráadásul 5-6 ezer forinttal drágább annál.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.2

Kedves PC Guru!
Szeretném fejleszteni a gépemet, úgy kb. 30-40 ezer Ft lenne a keret.
A gépem adatai:

- Alaplap: Gigabyte GA-G31M-ES2L
- Processzor: Intel Pentium Dual-Core E5300 2.66 GHz
- Memória: 2 GB
- Videokártya: ATI Radeon HD 4300 series
- Táp: 420 W

Lehetőleg a BF3 elmenjen közepes grafikán. Válaszotokat előre is köszönöm: TAMÁS

Kedves Tamás!
Ebből a keretből én mindenképpen a memóriát és a videokártyát bővíteném/fejleszteném még akkor is, ha a processzor szintén elég visszafogott teljesítményre képes a mai játékokat illetően, és a memóriát jó eséllyel már nem fogod továbbvinni a következő gépfejlesztésnél. Egy 2 GB-os DDR2 modul nagyjából 9 ezer forintba kerül, tehát szűk 25-30 ezer forint marad videokártyára, ami bőven elég, hiszen az idei ősz sláger VGA-i mind errefelé tanyáznak. Ez név szerint a GeForce GTX650 Ti-t, illetve a Radeon HD 7770-et jelenti.

GÉPFELÚJÍTÁS

Helló, PC Guru! Segítséget szeretnék kérni a gépem felújításában. Úgy érzem, elég korszerűtlen a gép, és már nem alkalmas a legfrissebb videojátékok futtatására. Ebben a témában teljesen laikus vagyok.
Jelenlegi konfig:

- Alaplap: ASRock G31M-S
- Processzor: Intel Dual-Core E5200 2,5GHz
- Videokártya: GeForce 9600 GT
- RAM: 4 GB

Körülbelül 80.000 - 100.000 forintot szánnék rá, ennél biztosan nem többet. A gépet főként játszásra használnám, szóba jöhet World of Tanks, Battlefield 4 stb. Sajnos a RAM-ról nem tudok több információt. Talán DDR2, de ez sem biztos. A gépből csak a cserélendő alkatrészeket adnám el (a 80-100 ezer forint tartalmazza ezt az összeget.)

Kedves Bálint! Kispécizted azt a négy alkatrészt, amelyek valóban cserére szorulnak. A memóriamodul valóban DDR2-es, így a ma kapható platformokkal már nem kompatibilis. Én amondó vagyok, hogy az erősebb videokártya talán többet ér összességében, mint az erősebb processzor, így Core i3-nál nem feltétlenül vennék erősebb központi egységet. Ami az alaplapot illeti, ha a G31-es Gigabyte-tal elégedett voltál, akkor az új generációs platformhoz se feltétlenül szükséges a belépő szintnél drágább modellt választani. Ez a gyakorlatban a H81-es lapkakészlettel szerelt deszkákra szűkíti a kört, ezek közül, ha nem a legolcsóbbat veszed (az áruk 12-18 ezer forint között mozog), nem lőhetsz nagyon mellé. Memóriából bár nagyon melegen ajánlanám a 8 GB-ot, annyira drágák most a modulok, hogy a 4 GB is megteszi átmenetileg, a legtöbb játék akadásmentesen elfut még ekkora mennyiséggel is – aztán, ha lejjebb mennek az árak, mehet mellé még egy modul. Sebességben nem érdemes hajszolni a MHz-eket, bármilyen 1600 MHz-es példány megteszi (DDR3-ról beszélünk természetesen), az áruk nagyjából 11-13 ezer forint körül mozog. Elköltöttünk fejben bő 25 ezer forintot, és kellene még processzor, illetve videokártya. Előbbiből én hosszú távra mindenképpen négymagos egységet ajánlanék, viszont ilyen CPU-t 45 ezer forint alatt nem igazán kapni, az pedig túl drága, figyelembe véve, hogy nagyjából 70 ezer forintod marad, amiből még VGA-t is kell venni. Ezért aztán én beérném kivételesen egy erős, de kétmagos egységgel, a Core i3-4130 például 30 ezer forintért hazavihető, mellé pedig egy friss, ropogós Radeon R7 260X-et vásárolnék, így nagyjából három-négy év múlva lesz olyan szinten ez a masina, mint most a jelenlegi.

TUNING ÉS CROSSFIRE

Szia, Patrik! Két gépem van, és lenne egy-két kérdés mind a kettőhöz. A legfrissebb egy kéthetes konfiguráció, Asus Maximus VI Extreme alaplapon. A különleges szolgáltatások között van egy Asus Dual Intelligent Processors 4 with 4-way Optimization. Hogyan tudom aktiválni, vagy hol találom? Az alaplaphoz kapott lemezen nem találtam, illetve a drivereket magam választottam ki a CD-ről, amit feltelepítettem a gépre. Arra gondolok, hogy ha az egész CD-t telepítem, akkor lehet, hogy rajta lesz a gépemen? Vagy letölthető valahonnan? Illetve a BIOS-t szeretném frissíteni, amit letöltöttem az ASUS honlapjáról, de az egy .CAP file. Mivel tudom megnyitni vagy kitömöríteni, illetve hogyan tudnám frissíteni a BIOS-t?

A másik gépem:

- Alaplap: Asus Maximus Extreme LGA 775
- Memória: Kingston Hyper X 4x2Gb DDR3
- Processzor: Intel Core 2 Quad Q6600
- Videokártya: Asus OC HD 7770
- Táp: Corsair CX750M

Tudok olcsón (15.000 Ft) egy ugyanilyen videokártyát, amit szeretnek Crossfire-be kötni. A kérdésem az lenne, hogy a jelenlegi processzorom elég-e hozzá? Tudok venni esetleg egy Q9650-et, csak a kérdés az, hogy jobban járok-e vele, mint a Q6600-zal, ha a Crossfire-t akarom használni. Vagy esetleg egy QX9650, ami már drága, és erre az öreg rendszerre nem kellene sok pénzt költeni. Viszont régi öreg kedves gép, kimaxolnám, amennyire lehet, főleg, ha van hozzá egy másik HD7770 is. Jó lenne, ha e-mailben válaszolnál, mert az újságot nem mindig kapom meg időben, de persze benne lehet a lapban is. Köszönöm

PC Guru, Forever! PÉTER

**Kedves Péter! Az Asus-féle Dual Intelligent Processors 4 with 4-way Optimization két külön szolgáltatást jelöl, az elsővel nem is nagyon érdemes foglalkozni, annyira jelentéktelen, a második az energiamenedzsmentet, a ventilátorszabályzást és a tápellátást tudja alapvetően szabályozni (valós időben) egy windowsos alkalmazáson keresztül. Használatával például beállíthatsz olyan profilokat, amelyek egy adott felhasználási módhoz kapcsolódnak (pl. böngészés, játék, filmnézés stb.), és testre szabhatod, hogy mennyire dolgozzon a processzor ilyen esetekben, mennyire legyenek zajosak a ventilátorok, stb. Ez egy különálló alkalmazás, így vagy az alaplapod weboldaláról kell letöltened, vagy a deszka mellé adott lemezen is rajta kell lennie.
Ami a Q6600-at illeti, nekem is kellemes emlékeim vannak vele kapcsolatban, ha jól emlékszem, pályafutásom alatt kettő is volt belőle. Viszonylag könnyen lehet tuningolni, igaz, az alap 2.4 GHz-es órajelét feszültségemelés nélkül 2.8-nál tovább nem nagyon lehet piszkálni, de az is több, mint a semmi (ezt elsősorban a BIOS-ban tudod megtenni, ha az FSB-t [266 vagy 1066 MHz, alaplaptól függ] elkezded emelni, a RAM órajelet pedig ezzel párhuzamosan csökkenteni). Én semmiképpen nem adnék pénzt már LGA 775-ös processzorért, hiába gyorsabb a Q9650, egyszerűen nem éri meg a felárat, túl sokat kérnek érte. A második HD 7770-et ilyen nyomott áron érdemes megvenni, a CrossFire-höz valószínűleg már kevés lesz a Q6600, de annyira nem, hogy ne hozzon látványos változást a második Radeon.**

3D SMART TV UPGRADE KÉRDÉS

Kedves Patrik! Az alábbi problémával fordulok hozzád. Az eddig használt 3D Smart TV/monitorom meghibásodott, és helyette most egy másik monitor után kell néznem. A baj csak az, hogy rengeteg olyan funkció lenne, amit a korábbi típus (Samsung T27A750) tudott, s a most forgalomban lévők pedig nem, miközben szeretném (ki)használni ezeket: 3D, TV-funkció, PIP (kép a képben), DLNA, USB stb. S miután ezek egyikéről se szeretnék lemondani, miközben nem találtam egy olyan jelenleg is forgalomban lévő típust se, ami ezt tudná, ezért arra gondoltam, hogy esetlegesen „sima" 3D Smart TV-t használnék monitorként (is), mert azok között pedig léteznek olyanok, melyek a nevezett tulajdonságok mindegyikével rendelkeznek. Viszont sajnos nincs tapasztalatom azzal kapcsolatban, hogy milyen az, amikor valaki TV-t használ monitorként, ezért próbáltam utánaolvasni a témának. Több fórumon is olvasgattam, s rendszeresen teljesen eltérő véleményekkel találkoztam. Sokan panaszkodnak az ilyen esetekben a játékok alatti input lagra (vagyis a késésre), miközben meg mások nem tapasztalják ezt a jelenséget. Így pedig nem tudom, kinek higgyek, pedig főként monitorként és játékra használnám! További probléma, hogy nemcsak monitorként, de azért TV-ként is használnám, s ilyen esetekben nem tudom, hogy a kép- és hang(át)váltás megoldható-e egyetlen gombnyomással? Gondolok ez alatt arra, hogy a korábbi monitoromnál a Source gomb megnyomásával válthattam át számítógépről TV-re, vagyis monitorról TV-re (és fordítva), s ennek megfelelően a hang is átváltott ezzel együtt, s nem kellett külön a Windowsban vagy a készülékben állítgatni, hogy most épp a hangrendszeren/fülhallgatón keresztül szóljon a számítógép hangja, vagy a TV készülék beépített hangszóróin át a tévécsatorna hangja. Amennyiben szerinted megfelelnek már a mai tévék az elvárásaimnak, akkor melyik márkát, vagy esetleg konkrét típust ajánlanád nekem? Én LG márkájúakat találtam (abból is az LG 32LA660S típust néztem ki), amik még megfizethető áron tudják is a fent felsorolt tulajdonságokat. Neked mi a véleményed/tapasztalatod velük, avagy ajánlanád nekem a nevezett márkát/készüléket? Mielőbbi segítő válaszodat előre is köszönöm!

BENI, egy hűséges PC Guru olvasó

Kedves Beni! Legjobb tudomásom szerint a mostani LG LED TV-knek nem túl alacsony az input lagja, így játékra nem biztos, hogy a legjobb választások lennének. Ha ez az elsődleges szempont, akkor a Sony háza táján érdemes szétnézni, de ők 3D-t nem kínálnak a belépő és alsó-középkategóriás modelleknél, így a KDL-32W650A lehet, hogy emiatt számodra ki is esett. A PIP funkció szintén nagyon kevés készüléknél érhető el, ha ehhez ragaszkodsz, akkor nem lesz egyszerű a vásárlás – ezt az opciót elsősorban a tévéként is használható monitoroknál szokták nyomatni. Én nem beszéllek le az LG-ről, ha van esetleg olyan ismerősöd, aki rendelkezik notebookkal, érdemes elvinni egy egér társaságában, és valamilyen játékkal kipróbálni, téged mennyire zavar egy átlagos input lag. Ha fel sem tűnik és meg vagy elégedve a tévével, illetve a szolgáltatásaival, meg kell venni. A Samsungok ebből a szempontból most – a fórumok szerint – a legrosszabbak, így azokat lehet, hogy a végére hagynám a sorban.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hiába telt el négy hét, tisztára olyan, mintha tegnap fejeztem volna be a novemberi Levrovot. Persze lehet, hogy csak azért érzek így, mert az aktuális levelezési rovatunk több ponton is kapcsolódik a múlt havihoz. Ennél viszont sokkal fontosabb, hogy ez az UTOLSÓ Levrov. Most biztos sokan a szívetekhez kaptatok, de nyugalom, csak idén az utolsó, hiszen már december van, jön a Mikulás, a Jézuska és az év vége. Meg is ragadom hát az alkalmat, hogy mindenkinek kellemes karácsonyt és boldog új évet kívánjak. Most pedig jöjjenek 2013 utolsó levelei.

SEGÍT AZ OLVASÓ!

Helló Bate!

A novemberi PC Guru Levrovjában olvastam, hogy valaki keresi a FunRun nevű sárga taxis játékot, ezért megkerestem a legrégebbi CD-ket, amik itthon vannak, mert az egyiken rajta volt a telepítője, és meg is találtam. Ide fel is töltöm!

Én feltelepítettem, de a gépemen nagyon akadozik, le is fagyott a kilépésnél (i5-2400, HD5830, 4 GB RAM), biztos túl jó neki. Kipróbáltam egy régebbi gépen (1,6 GHz, 64 MB VGA, 768 MB RAM), azon jobban fut, de ott is akad! Régebben 1,2 GHz-n futott rendesen. Kompatibilitási üzemmódot régebbire kell állítani!

ZÖLD RÓBERT

Szinte biztos voltam benne, hogy ha már én béna voltam, akkor valaki rálel a FunRunra, és tessék, ezúttal sem csaltak a megérzéseim. A találatot köszönjük Róbertnek, Martinnak pedig – ő kereste az előző számban a játékot – innen üzenem, hogy Chris feltette a DVD-mellékletre a programot. Mielőtt viszont nekiállnátok telepíteni, érdemes tudni, hogy egy nagyon régi alkotásról van szó, ami nincs nagy barátságban a legmodernebb gépekkel. Chris és én is feltelepítettük, aztán Win 98/ME kompatibilitási módban elindítottuk, és ahogy Róbert is írja, a FunRun bizony kegyetlenül szaggatott. Ez persze csak a legkisebb baj, ugyanis kilépni már egyikünk sem tudott belőle, így maradt a hard reset, szóval mindenki csak saját felelősségre telepítse a játékot. Ne feledjétek, én szóltam!

FURA ÁLOM

Sziasztok!

Lehet, hogy furán fog hangzani, de azt álmodtam egyik nap, hogy a szomszédban tartották a PlayIT-et, egy doboz tej volt a belépő, és Chocho átjött felébreszteni azért, hogy fotózkodjunk. És aláírást is kaptam tőle. Vicces egy álom volt, az biztos.

MIRI

No, ha én álmodnék Chochóval, biztos nem a vicces szót használnám (hanem a rémisztőt), de hát nem vagyunk egyformák. Amúgy felütöttem a gurus álmoskönyvet, jól utánajártam, hogy pontosan mit is jelent az álmod, és most meg is osztom veled, hogy mit találtam. A PlayIT felbukkanása egyértelműen azt jelzi, hogy szeretnél részt venni az eseményen, a szomszédság a távolságra utal, amit én úgy értelmezek, hogy örülnél, ha egy kicsit közelebb lenne hozzád a rendezvény. A tej már sokkal macerásabb dolog, de a könyv szerint ez azt mutatja, hogy hosszas sorban állás helyett szeretnél olyan gyorsan bejutni, ahogy reggelente leguríttasz egy pohár tejet. Chocho jelenléte még az álmoskönyv tudását is meghaladja, az aláírás és a fotózkodás viszont egyértelműen azt jelenti, hogy a PC Gurunál jobb magazin nincs az egész földkerekségen. És ezt nem én mondom, itt van, feketén-fehéren ebben a könyvben. Amit viszont a szigorú gurus szabályok miatt nem adhatok oda senkinek. Bocsi.

RÉGI ÉVFOLYAMOK

Kedves Bate!

Azt hiszem, szerencsésnek tartom azokat, akikben sosem hal meg teljesen a gyerek, és akár még 50 éves korukban is szívesen játszanak számítógépen. Számukra minden év, minden új megjelenés újabb öröm forrása. De vannak olyanok is, akikben a gyermek végleg elveszett, és már csak nosztalgiával gondolnak a „régi szép időkre". Ez persze nem feltétlenül jelenti azt, hogy nem érdekli őket, mi történik a játékok világában, csak egyszerűen már kívülállóként szemlélik azt. Számukra is érték a PC Guru; viszont nekik már sok van belőle. Nagyon sok. És kell a hely! Asszonypajtásnak, babának, miegymásnak. Mit lehet tenni? Fájna megválni tőle, de nem gyarapodhat évről-évre újabb tucattal az egyébként is vaskos gyűjtemény.

Jogilag/technikailag kivitelezhető lenne, hogy a 90-es évektől kezdve megkapjuk az egyes évadokat elektronikus formátumban? Nemcsak egy-egy számot havonta, hanem egy-egy teljes évadot. Pénzt csinálni 2-3 évesnél régebbi számokból már nemigen lehet, nem igaz? És nem interneten keresztül történő hozzáférésre gondolok, hisz bármi megtörténhet. Tényleg szép ajándék lenne – mindenkinek. Úgyis jön a karácsony.

TÉBI GÁBOR

Habár az ötlet kifejezetten jó, és itt a szerkesztőségen belül is lenne igény egy hatalmas digitális gyűjteményre, egészen a kezdetekig visszamenőleg (tehát 1992-ig), sajnos ennek megvalósulására nincs szinte semmi esély, méghozzá technikai okokból. A meglehetősen szomorú helyzet az, hogy valamilyen általam nem ismert oknál fogva (ami lehet az elődök trehánysága, a korábbi kiadóváltások során kialakult gubancok) a 2007-nél korábbi példányokkal nem rendelkezünk „nyersanyag" szinten, tehát nincsenek meg azok a számítógépes fájlok, amelyek segítségével reprodukálhatók lennének a régebbi lapszámok, akár digitálisan, akár nyomtatott formában. Mi magunk is csak a szerkesztőség tagjainak gyűjteményével rendelkezünk, vigyázunk is rájuk, mint a szemünk fényére, és ezeknek köszönhetően tudtunk beszkennelt változatokat feltenni a DVD-mellékletekre az elmúlt években.

AZ AC4 KÉRDÉS

Sziasztok!

Nagyon tetszett az Assassin's Creed IV tesztetek, szó szerint remek volt! Az a bajom, hogy nem engedhetem meg magamnak a játékot, mert sajnos nagyon drága. Ha lehetne egy hatalmas kérésem, akkor az lenne, hogy tudnátok küldeni egy játékot Xbox 360-ra? Nagyon megköszönném! Megértem, ha nem! Várom válaszotokat!

ERIK

Bevallom, nem egyszer kaptam/kaptunk már ilyen üzeneteket, és nemcsak játékokkal, de hardverekkel kapcsolatban is, viszont eddig sosem tettem be őket a Levrovba. Most az egyszer megszakítom ezt a „hagyományt", azért, hogy az ilyen kérésekkel kapcsolatban egy kis tiszta vizet öntsek a pohárba. Ha

rajtam múlna, persze szívesen küldenék én mindent mindenkinek, de természetesen – ahogy rengeteg dolog – ez sem rajtam múlik. Egyrészt mi magunk sem fürdünk a játékokban, az esetek jelentős részében a PC Guru szerkesztőség egyetlen példányt kap a tesztelendő programokból, és ezek sokszor még csak nem is olyan verziók, amelyek lejátszhatók sima konzolon vagy PC-n valamilyen autentikáció nélkül. Hardverekkel kicsit más a helyzet, azok a kiadónk tulajdonát képezik, ahogy a gépek is, amelyeken dolgozunk, és ezeket már csak számviteli szempontból sem lehet csak úgy elajándékozni.

Ez a dolog egyik része, de van ennél egy sokkal fontosabb aspektusa is az ajándékozás kérdésének. Ha csak egyszer is eleget tennénk egy ilyen kérésnek, az igen nagy kivételezés lenne egyetlen olvasóval, és onnantól bárki jogosan kérdezhetné, hogy ő miért nem kap, ráadásul a levelezésünk villámgyorsan lehalna a hasonló levelek „súlya" alatt. Ettől függetlenül mi szeretjük meglepni az olvasóinkat, ezért szervezünk rendszeresen olyan játékokat (főleg a Facebookon), amelyek során mindenféle relikviákat, szoftvereket és egyéb jóságokat lehet nyerni. Vagy például ott a Hónap levele, ami szinte minden hónapban valamilyen dobozos programot és egy gurus pólót ér. Tényleg semmi más nem kell hozzá, mint írni egy érdekes/vicces/sajátos levelet.

PC GURU KISOKOS: KAZUÁR

Az előző Levrovban elkövettem azt a fatális hibát, hogy a „...mi a ménkű az a kazuár???" kérdéssel zártam a rovatot, és természetesen jött is levél dögivel, hogy pontosan miről van szó. Jelentem, jómagam tisztában vagyok az élőlény és a videojátékos fogalom mibenlétével, de ha már így alakult, akkor a kevésbé jól informált, illetve fiatalabb olvasóink előtt is feltárom a „nagy titkot".

KAZUÁR AZ ÁLLATVILÁGBAN

A sisakos kazuár vagy déli kazuár (Casuarius casuarius) a madarak osztályába, a struccalakúak (Struthioniformes) rendjébe és a kazuárfélék (Casuariidae) családjába tartozó faj. Ausztrália északi részén, Pápua Új-Guineában és az Indonéziához tartozó Aru-szigetek és Seram sűrű erdőiben él. (Forrás: Wikipedia)

KAZUÁR A JÁTÉKVILÁGBAN

Számítógépes játékos megnevezése. Az ún. hardcore vagy profi játékossal szemben a kazuár ritkábban, csupán időtöltésként, szórakozásként játszik. A szó azonos alakú egy madárfaj nevével. Az angol „casual gamer" (alkalmi játékos) kifejezéshez való hasonlóság alapján keletkezett szó. (Forrás: Netszótár, Eötvös Kiadó)

AZOK A FRÁNYA HIRDETÉSEK!

Szia Bate!

Örömmel láttam, hogy a Giana Sisters a mostani játék, a régivel is elég sokat játszottam, de ennek nagyon örülök. Na de nem is ezért szeretnék írni igazán. Szokásosan a Levrovot olvastam el először, és csalódottan láttam, hogy ott csúfoskodik egy méretes reklám oldalt, és még a hónap levele is elmaradt (a reklám miatt?). Egyébként személyes véleményem: szinte sosem vásárlok reklám hatására semmilyen terméket, egyszerűen, ami nem érdekel, arra akkor sem kattintok rá, ha fél óráig számol vissza a tovább gomb, de ha rá kattintasz, nem kell kivárnod. Tudom ezért pénzt kaptok, nem is azért írom, csak ez a véleményem a reklámokról, ami meg érdekel, ahhoz nem kell reklám, hogy tudjak róla. A magazin egyébként nagyon jó, hű olvasótok vagyok több mint 10 éve.

DARKNOZ

Azzal kezdem, hogy a reklámok hatását illetően majdnem teljesen egyetértek veled, azaz igen nehezen emlékszem vissza egy olyan termékre, amit azért vásároltam volna meg, mert láttam egy hirdetést a tévében vagy az újságban (persze a tudatalatti befolyásolhatóságomról nem tudok érdemben nyilatkozni).

A magazinban megjelenő hirdetéseket persze én egész másképp látom, és ezzel kapcsolatban szeretném is megosztani veled a mi „álláspontunkat". Valószínűleg ezzel most nem mondok újat, de egy PC Guru előállítása (nyomtatás, DVD előállítás, teljes játék megvétele, a szerkesztők és szerzők honoráriuma) nem olcsó mulatság, és hiába kerül a lap közel 2000 Ft-ba (amit a kiadónk nem is kap meg egészben, mert az országos terjesztést végző cég leveszi belőle a maga részét), csak az eladásokból nem feltétlenül lehet fenntartani egy magazint, éppen ezért szükség van hirdetésekre is. Szóval legutóbb sem azért került egy Just Dance hirdetés a Levrovba, mert nekem nem volt kedvem hónap levelét válogatni, hanem azért, mert a leadás előtt váratlanul beesett plusz egy reklám, és valahová muszáj volt betenni. Tehát nem olyan rossz dolog ez, mert minden egyes hirdetés azt jelenti, hogy a következő Guru megjelenése is biztosítva van, ráadásul gondolj bele, sokkal rosszabb is lehetett volna a helyzet, ha nem egy játék, hanem egy intimbetét vagy szakácskönyv reklámja kerül be a lapba. Brrrr...

Ez volt hát a 2013-as év utolsó levrovja, el is morzsolok gyorsan egy könnycseppet, ti viszont ne búsuljatok, hanem írjatok jövőre is sok-sok levelet! --> levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE ÉS A HÓNAP ANYUKÁJA

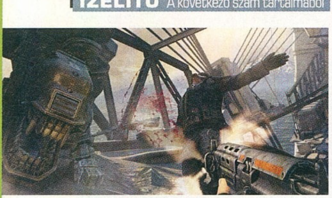
Sziasztok!

Iskola után megyek haza, kezemben az MW 3 Collectionnel, már vígan érek haza, mikor két újságot látok az asztalon. Gondolom magamban, biztos a testvéremé a másik Guru, de nem. Akkor vettem észre Jokert és az Assassins Creed IV-et a borítón. Ez mi? Két Guru egy hónapban? „Nem, csak egy" – mondta anyukám. Én majdnem összeestem a hír hallatán. Megkérdeztem, hogy mi történt, hogy előbb jön karácsony, vagy mi? Jött a válasz: „Nem, csak nem tudtam, hogy melyiket hozzam, mert kettő volt, és mindegyikben ugyanaz van. Válassz egyet!" Egyet? – kérdeztem. „Igen, a másikat visszaviszem." Megint majdnem összeestem (én ilyen összeesős típus vagyok). Na, gondoltam magamban, megint rosszat hozott, mert mióta van ez a Nemzeti Dohánybolt, azóta nem mehetek be én megvenni a Gurut, és anyukám emiatt mindig megkérdezi, hogy melyik kell, és hogy mikor jön? Én pedig mindig mondom, hogy ez vagy az, esetleg amaz. „Válassz egyet!" – mondta újra anyukám, én pedig választottam, méghozzá Jokert. Azonnal tépem fel a fóliát, nyitom ki és olvasom, még most is.

Máté

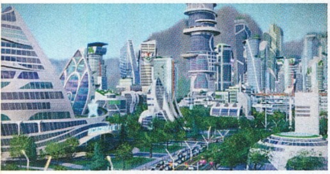
Hónap anyukáját még sosem hirdettünk a Levrov hasábjain, de egyszer mindennek eljön az ideje, és a magazin történetében először most Máté anyukája nyerte el ezt a kitüntető címet. Ezzel kapcsolatban azt kell mondanom, hogy nagy szerencséd van az anyukáddal Máté, és bízom benne, hogy a következő anyák napján (2014. május 4., vasárnap) nem feledkezel meg róla, és ugyanolyan meglepetést okozol majd neki, mint amilyet ő neked. Például egy hatalmas csokor virágnak biztos, hogy nagyon örülni fog!

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy PC-s The Stronghold Collectiont ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!



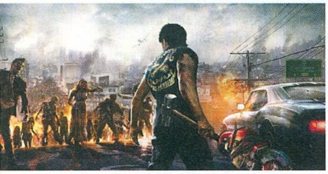
Wolfenstein: The New Order

ELŐZETES Eredetileg az év végén kellett volna megjelennie, de ez is tavaszra csúszott, így még van időnk arra, hogy a megjelenés előtt fussunk egy újabb kört az új Wolfenstein-epizóddal. Az első találkozás óta sokat fejlődött a játék, így még az is megeshet, hogy a sokat látott széria helyreállíthatja megtépázott hírnevét.



SimCity: Cities of Tomorrow

TESZT Sajnos helyhiány miatt a mostani számba már nem fért bele a SimCity: Cities of Tomorrow tesztje, pedig a városépítős stratégia számára ez az első nagyobb lélegzetvételű, sok újítást hozó kiegészítő. Félni nem kell, januárra mindent kiderítünk a holnap városairól!



Nextgen tesztek

TESZT Habár a mostani számunkban már rávetettük magunkat a két új generációs konzolra, a PlayStation 4-re és az Xbox One-ra, januárban tényleg mindent kivesézünk a most még csak kipróbált játékokról. Teszteljük a Dead Rising 3-at, a Killzone: Shadow Fallt, a Knacket, a Forza Motorsport 5-öt, és mindent, ami még beesik a kosárba karácsonykor!

100 JÁTÉK 2014-RE

Ragaszkodunk a hagyományokhoz, így januárban is összeszedjük az év 100 azon játékát, amire mindenképp érdemes figyelni. Stratégia, shooter, MOBA, MMO és minden egyéb kiterítve, sok-sok oldalon keresztül!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 16-ÁN

JELENIK MEG!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

FIZESS ELŐ A PC GURU MAGAZINRA NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS A LAP MELLÉ VÁLASZD A BATTLEFIELD 4-ET, A PREMIUM ELŐFIZETÉST, VAGY A KETTŐT EGYÜTT! HA TETSZIK AZ AJÁNLATUNK, AKKOR KERESD AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A WWW.PCGURU.HU CÍMEN!

BATTLEFIELD 4

ALAPJÁTÉK

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	11.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	15.990 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	23.990 FT

BATTLEFIELD 4 PREMIUM

PREMIUM SZOLGÁLTATÁS ALAPJÁTÉK NÉLKÜL

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	12.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	16.490 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	23.990 FT

BATTLEFIELD 4 + PREMIUM

ALAPJÁTÉK + PREMIUM SZOLGÁLTATÁS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	18.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	22.990 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	30.990 FT

HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓNÁL KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

RÉSZLETEKÉRT KERESD FEL AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A PCGURU.HU-N

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

ASSASSIN'S CREED® IV
BLACK FLAG™
LÁZADJ!
13.11.22.
MÁR PC-RE ÉS WII U-RA IS!
MINDEN PLATFORMON MAGYAR FELIRATTAL!
WWW.PLAYON.HU/ASSASSIN
18
www.pegi.info
PS4
PS3
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
PC DVD ROM
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc."PS4" logo is a trademark of the same company.